Tot. 218·219

2008 TV GAME大赏玩家评选部分结果及中奖名单火热公布

游戏机实用技术

中国电视游戏第1刊

256页精彩内文 合刊钜献

2008 游戏大盘点+大年鉴

年度盘点 人物/游戏/厂商/主机/制作人

年度十大 新闻/数字/角色/金曲/关键词



2009.1B2A 定价：RMB 24.00
ISSN 1008-0600
02>
9 771008 060006

真·风神制作

Gamehalo 回顾2008 Gamehalo年终特别企划

一球成名 超爆笑超精彩超感动年终特别企划 | 铁拳6 | 勇者斗恶龙IX 星空的守望者

本期赠品 GamehaloDVD
+2008 TV GAME大赏主题贴纸

TV GAME半月刊 | 2009.1B2A

CONTENTS

游戏机实用技术 中国电视游戏第1刊



总第218·219期
1B2A

COVER STAFF
封面用图：原创
封面画师：陈杰
封面设计：一刀

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

合刊钜献

2008游戏大盘点

2008 游戏大盘点 P66
2008游戏大年鉴 …… 5
2008 TV GAME大赏玩家评选部分 92

新闻资讯 NEWS & PREVIEW

2008年全球游戏市场销量盘点 …… 102
游戏情报站 …… 104
新作短波 …… 128
黄金眼 …… 141



AGS 访谈录Vol.2 P108



2009年游戏业界攻略透解 P130

前线狙击

怪物猎人3 tri …… 114
最终幻想 X III …… 118
真・三国无双 联合突袭 …… 122

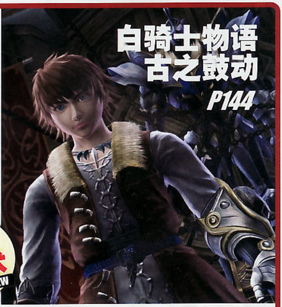
实用技术 GUIDE & REVIEW

Wii世代特别版

GO MY Wii——Wii新年购机优化方案 …… 194

特快专递

绿野仙踪 …… 142



白骑士物语 古之鼓动 P144



梦幻之星 ZERO P156



异说 最终幻想 P160
游戏进行时 …… 192
软硬兼施 …… 206
PS2殿堂 …… 212
掌中天地 …… 214

研究中心

心灵传说 …… 187
高达无双2 …… 201



幻想水浒传 黄道十二宫 P176

读编交流 EDITOR & READER

本期责编 纱迦





P254 冬季随笔
编辑部落
游风艺苑 …… 230
读编往来 …… 232
问题小卖部 …… 238
小编寄语 …… 240
天下聚会 …… 242

游戏文化 GAME & CULTURE

邪魔院 …… 215
多边共享区 …… 216
大家的秘密花园 …… 220
高达无双2 REVIEW …… 222
古墓丽影 地下世界 REVIEW …… 223
影漫搜查线 …… 224
自由谈 …… 226

收藏者：

收藏日期：

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS	
幻想水浒传 黄道十二宫	176
绿野仙踪	141 142
梦幻之星ZERO	156
心灵传说	187
勇者斗恶龙 IX 星空的守望者	光盘
召唤之夜X 泪之王冠	128
PS2	
ZOE2 导演剪辑版	光盘
高达无双2	201 222
PS3	
GT赛车5 序章版 规格3	光盘
白骑士物语 古之鼓动	141 144
恶魔之魂	光盘
高达无双2	201 222
古墓丽影 地下世界	223
花	129
使命召唤 战火世界	193
世界足球 胜利十一人2009	光盘
铁拳6	光盘
最终幻想 X III	118
PSP	
DJMAX 携带版 黑色立方	141 192
超级星尘 携带版	192
绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌	128
魔法飞球 携带版	141
世界传说 光明神话2	光盘
异说 最终幻想	160
真・三国无双 联合突袭	122
Wii	
怪物猎人3 tri	114
马里奥网球Wii	光盘
X360	
高达无双2	201 222
古墓丽影 地下世界	223
光环战争	光盘
神界2	129
使命召唤 战火世界	193
世界足球 胜利十一人2009	光盘
铁拳6	光盘
最终幻想 X III	118

年鉴部分的游戏索引
参见第7页

Gamehalo 本期DVD光盘精彩内容



2008年，次世代游戏主机大战仍在继续，任天堂的帝国反击战在今年取得了决定性的进展，Wii与NDSL还有i的全世界热卖让战争的局势倒向了这家百年历史的老字号；微软进一步巩固自身在北美地区优势的同时，开展了积极且收获不菲的代号为“拍肩”的日本攻略，当然还花大力气整治了剪不断理还乱的机器三红问题……技术的索尼则一直试图让每一个玩家都能有一个HOME，这个梦想家的梦想终于在2008年的年底照进了现实。不管PS3到底是能模拟地球还是只能模拟地球仪，玩家们对PS3这台神机总是充满了无限的向往……回顾2008年，我们的游戏生活，从这里开始……





Gamehalo年终特别企划
回顾2008

新游戏影像
铁拳6
GT赛车5 序章版 规格3
恶魔之魂
光环战争
勇者斗恶龙IX 星空的守望者
马里奥网球Wii
世界传说 光明神话2
一球成名TOP5年终特别企划

热血最强
《ZOE2 导演剪辑版》Extreme
难度全BOSS无伤最速

动画情报站

电影前线
街头霸王 春丽传奇
粉红豹2 | 怪物大战外星人
ENDING SONG年末特别版
Gamehalo的2008



信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

白骑士物语 古之鼓动 ①	SCE ②	角色扮演 ③
PS3 ④ 白骑士物语 古の鼓动 ⑤		⑥ 日版
2008年12月25日 ⑦	1～4人 ⑧	6980日元 ⑨
对应 Geo Net 网络 ⑩		⑪ 对应玩家年龄：12岁以上

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

ARC	ARCADE，街机
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
Wii	Wii，Nintendo公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

总 顾 问：李子奇
社　　长：马 力
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
社长助理：杨 晶 王伊浩

执行主编：郑 翔
责任编辑：王 梓
本期责编：纱 迦
印务总监：肖明友
广告总监：刘 方

编　　委：冯 健 许浩斌 王锐愚 王宇飞 王 川 颜 君

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2009年1月16日
定　　价：人民币24.00元

游戏年鉴，始于UCG
盘点年度游戏，还得看游戏年鉴

贰零零捌 游戏大年鉴

2008游戏大年鉴编写委员会成员
(以首字拼音音序排列)

统筹：多边形 美编：一刀、心の永恒
写作：ACE飞行员、Gouki、丁丁、多边形、火云、九兵卫、玛娜、晴天、纱迦、胜负师、星夜、炎骑士

贰零零捌 游戏大年鉴

UCG ANNUAL 2008

2008游戏大年鉴，是《游戏机实用技术》同时也是中国电视游戏的第九个游戏年鉴。

2008年是次世代主机之争的拐点之年，三大硬件厂商的座次之争基本已经尘埃落定。家用主机方面，Wii今年以所向披靡之势狂销两千七百万台，已经占据游戏市场半壁江山；X360依靠多款大作卖出了一千二百万台，也已牢牢坐稳老二的位置；PS3略逊一筹紧随其后，但一千一百万台的销量使得总销量与前者仍然有八百万的差距；而已是明日黄花的PS2在今年也依然卖出了八百万台，显示了昔日王者的强劲生命力。掌机方面则早已毫无悬念，NDS三千四百万台的销量傲视群雄，即将成为游戏史上第四台销量过亿的主机；PSP今年一千三百万台的销售成绩超过了大哥PS3。**市场大势已定，一切的焦点将重回游戏软件本身，2009年必将是一个更为“好玩”的年份。**

本次年鉴共收录各平台游戏总计263款(跨平台游戏只计算一次)，其中包括**PS2游戏22款，PS3游戏78款，X360游戏74款，Wii游戏33款，NDS游戏71款，PSP游戏39款。**从数据的细节上分析，PS2游戏继续缩减，相信这个速度会越来越快，至明年会退化到个位数也是有可能的；PS3与X360的游戏呈现井喷式的增长，证明了次世代已经从去年的平稳发展期进入到高速成长期；NDS与PSP游戏数量只是略有增减，但与去年相比的变化也印证了两者在今年的销售趋势。总体而言，猛增的次世代游戏令今年年鉴收录数量略有提高，而游戏类型方面的分布则彰显出国内玩家的游戏品味，传统类型的游戏继续吃香，新形态类型的游戏也绝非被遗忘的角落，玩家们浸淫在游戏的浪潮中乐此不疲。

今年年鉴的索引方式，继续采用去年的按照游戏译名的拼音首字母顺序排列，玩家只需根据本刊杂志译名来对应寻找即可。曾有读者来信提出希望能按照机种来区分索引方式，但综合考虑之下，跨平台游戏数量的增多会导致过多的重复索引项，而目前单纯按照译名排序的方式则相对而言更加合理更加一目了然。**另外，沿袭去年的做法，凡是在“2008 TV GAME大赏”中获奖的游戏，我们都会在封面上放置获奖标志，以及国外知名游戏网站Gamespot评选的“Best of 2008”获奖标志，相信这些标志都有助于您更加了解这款游戏的分量。**

2009年已经到来，面对席卷全球的金融风暴，游戏业是否会如其他产业那样受到严重冲击还难下定论，相比其他的娱乐方式，电视游戏有着在这场金融风暴中独善其身的优势与机会，2009年将是充满期待的一年，更多的大作与更好玩的游戏将充斥其中，这令我们对来年更加充满信心！ [文：多边形]

游戏大年鉴图解说明

中文译名

本刊的中文译名，绝大多数游戏的名称都有对应的中文翻译，只有极少数游戏保持了原名。

发行公司

这里注明的是游戏的发行公司，通过这个信息能在一定程度上判断游戏的素质。

发售日期

年鉴中所有游戏都是2008年年内发售的，故此栏只标注该游戏发售的具体日期。

推荐度

由《游戏机实用技术》编辑部给出的推荐度，“★☆☆☆☆”最低，“★★★★★”最高，总共5级。

机种

游戏所在的主机平台，主机名称相关缩写请参看本刊目录页的说明。

游戏原名

游戏英文版或日文版的名称，部分中文版游戏的原名依然为中文。

售价

游戏推出时厂商公布的建议零售价，除任天堂的游戏为含税价外，其他游戏的售价皆不包含消费税。

游戏类型

从去年开始，我们已将游戏类型全面中文化，以便玩家更好地识别。

对应周边/备注

游戏所对应的周边或功能，如果是多机种游戏的具体机种也标注在这里。

UCG评分

本刊“黄金眼”栏目给游戏的评分，满分30分。之前本刊没有评过分的游戏此项则标记为“-”。

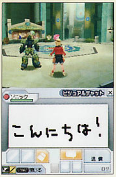
写作编辑

撰写本篇评介的编辑。

梦幻之星ZERO	SEGA	12月25日	★★★☆☆
NDS	ファンタシースターZERO		动作角色扮演
	1～4人 / 对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23分
	4800日元 / 无对应周边		文：火云



与PSP版相比本作针对掌机的特性做出了更多变化和革新，游戏的风格与之前系列也有较大的改变。可能考虑到NDS的受众群体，游戏的画面从写实的科幻风格变成了具有强烈童话色彩的卡通风格。战斗系统在本作中进一步简化，操作变得更加容易，配合触控屏玩家在战斗中可以轻松使用各种招式。本作的新系统“即时涂鸦功能”提供了更多可操作性，一边打怪一边与其他联机的玩家进行交流无疑在战斗过程中增加了更多乐趣。游戏的战斗方面做出了很多调整，同时也增加了许多武器种类，玩家甚至还可以赤手空拳与敌人进行战斗，丰富的收集要素也是本作的一大亮点。



发售地区

年鉴介绍的游戏所对应的地区版本，年鉴只收录最早发售的版本，其他版本将在对应信息中注明。

游戏年鉴正文

介绍游戏的短文。年鉴规格分为250字与500字两种，根据游戏影响力来分类。

游戏人数

该游戏参与人数的相关情报。

推荐玩家年龄

按照北美以及日本地区相关的评级标准而定的信息。

游戏大年鉴目录索引

年鉴索引查询方法

★"2008游戏大年鉴"中收录的全部游戏按照本刊中文译名的汉语拼音首字母顺序进行排列，译名首字为数字或字母的游戏排在最前列。

★索引列表在每个游戏名后有对应页数，方便玩家对照查找。

★索引中包含每月月度新闻以及小编年度十大游戏感言，前者按照月份排列，放置在每月游戏起始处；后者按照小编名的汉语拼音首字母顺序进行排列，随机穿插在年鉴中。以上两项内容不作索引。

0-9
007大破量子危机 53
428 被封锁的涩谷 61

A
AWAY 混乱的迷宫 46
阿尔戈斯战士 肌肉冲击 62
阿瓦隆代码 52
暗黑领域 19

B
白骑士物语 古之鼓动 65
班卓熊大冒险3 55
孢子 39
宝贝万岁 天堂大乱 38
北京2008 29
波斯王子 61
波斯王子 堕落之王 61
薄暮传说 36
薄雾 23
不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主 27

C
彩虹岛 进化 09
彩虹队长 37
彩虹六号 维加斯2 17
超级大战争 毁灭之日 09
超级机器人大战A 携带版 27
超级机器人大战Z 42
超时空要塞 王牌边界 45
超时空之钥 58
超执刀 新血 09
超执刀2 35
重生传说 18
传说的塔斯菲 对决 达伊鲁海贼团 31
创造球会DS 57
刺客信条 埃泰尔编年史 12

D
DJMAX 携带版 黑色立方 64
DJMAX 携带版 酷懒之味 49
大合奏 乐团兄弟DX 29
大金刚 丛林节拍 41
大神 21
抵抗2 53
帝国时代 神话 56
电影猜猜看 51
谍影重重 26
动物之森 城市人 58

E
恶魔城 被夺走的刻印 48
恶魔召唤师 葛叶雷道对阿巴顿王 49
噩梦骑士 41

F
Fate/老虎竞技场 强化版 37
Fate/无限代码 63
FIFA 09 45
FIFA街头足球3 13
非洲 37
粉红毒血 12
风来的西林DS2 沙漠的魔城 55
风之克罗诺亚 通往幻界之门 61
辐射3 51

G
改造节奏大战 龙剑战记2 31
高达 战斗领域 32
高达纹章 23
高达无双 特别版 14
高达无双2 64
高歌红唇 57
歌星 23
格斗之王98 终极之战 30
孤岛惊魂2 47
古墓丽影 地下世界 57
雇佣兵2 战火纷飞 38
怪物猎人 携带版 2nd G 19
怪物农场DS2 34
光辉圣约2 意志 23
鬼魂力量 起源 28
鬼泣4 11
鬼屋魔影 28
鬼屋魔影 地狱 56

H
海豹突击队 对峙 46
海腹川背 携带版 19
海格力斯的荣光 魂之证明 24
海洋假期 堡礁秘宰 42
合金弹头7 32
黑道圣徒2 45
横行霸道Ⅳ 22
幻想水浒传 黄道十二宫 64
荒野兵器XF 16
毁灭世界 42
火爆狂飙 天堂 09
火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑 35
火影忍者 破碎的羁绊 57
火影忍者 终极忍者风暴 53

J
J联盟 胜利十一人2008 冠军俱乐部 36
机车风暴 太平洋裂谷 50
机车风暴 完全版 24
机动战士高达 高达对高达 58
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁 12
机动战士高达00 GUNDAM MEISTERS 46
吉他英雄 世界巡演 50
吉他英雄 巡回演出 28
极品飞车 秘密行动 56
极速赛车手 起跑点 26
忌火起草 解明篇 36
寂静岭 归乡 43
寂静岭 起源 15
加雷特编年史 红辉的魔石 49
家庭滑雪 世界滑雪&滑雪板 56
交叉利刃 42
节奏天国 金 34
紧急出口 逃脱大师DS 09
镜之边缘 55

K
卡片召唤师DS 46
空中杀手 无罪王牌 47
恐龙猎人 12
口袋妖怪 白金 39
口袋妖怪守护者 融合 18
快乐桑巴 41
快乐舞动 49

L
莱顿教授与最后的时间旅行 59
蓝龙 PLUS 38
乐高蝙蝠侠 41
乐高印第安纳・琼斯 25
乐克乐克2 61
雷电Ⅳ 44
雷神战争 24
泪洒三重冠 31
凉宫春日的迷惑 10
料理妈妈2 62
裂痕 44
灵光守护者 14
灵魂能力Ⅳ 32
零 月蚀的假面 33
令旗所向 48
流星洛克人3 55
龙珠DS 40
龙珠Z 界限突破 27
龙珠Z 无限世界 62
陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与5勇者 62
洛克的冒险 39

M
马里奥赛车Wii 21
马里奥与索尼克 北京奥运会 08
玛娜传奇 学校里的炼金术士们 携带版+ 43
玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们 24
梦幻之星 携带版 33
梦幻之星ZERO 65
梦精灵 深夜入梦 13
迷失 穿越多莫斯 14
迷失蔚蓝Wii 35
秘密特工叮当 28
命令与征服3 凯恩之怒 28
模拟城市 建造者 41
魔法工厂 未知大地 60
魔法工厂2 08
魔唤精灵 携带版 21
魔界战记 魔界王子与红月 29
魔界战记3 11
末日战争 53
牧场物语 欢迎来到风之集市 63
牧场物语 闪耀太阳与伙伴们 13
牧场物语 兴奋的动物进行曲 51

N
N+ 37
NBA 2K9 45
NBA Live 09 45
你的勇者 48
女神侧身像 负罪者 52
女神异闻录 PERSONA4 31

O
欧洲杯2008 23
偶像大师 Live For You! 14

P
啪嗒砰2 59
普利尼 俺当主角行吗? 58

Q
前线任务2089 24
强力追击 极限正义 10
潜龙谍影4 爱国者之枪 27
求生之路 56

R
让我们敲打 64
忍者龙剑传 龙剑 19
忍者龙剑传Ⅱ 26
忍者镇 50
任天堂全明星大乱斗X 10
如龙 见参 15
瑞奇与叮当 尺寸事件 17

S
三国志大战・天 35
杀戮俱乐部 13
闪电出击Ⅵ 51
闪电十一人 37
上旋高手3 29
少女巡航机G 59
神鬼寓言Ⅱ 47
失落的星球 完全版 13
失落的星球 殖民地 25
时间空洞 18
使命召唤 战火世界 54
世嘉全明星网球 17
世界足球 胜利十一人 2008 灵魂人物 14
世界足球 胜利十一人 2008 无处不在 10
世界足球 胜利十一人 2009 60
侍道 便携版 40
侍道3 55
淑女风范 48
摔角天使 生存者2 54
双星物语 62
思乡之风 53
死魂曲 新生 32
死亡空间 45
死亡之屋2&3 回归 16
死刑犯2 充血 17
宿命传说 导演剪辑版 10
索尼克 释放 57
索尼克编年史 暗黑兄弟会 43
索尼克滑板 失重状态 08

T
太鼓之达人DS 七岛大冒险 22
太鼓之达人Wii 63
太空侵略者 极限版 14
天灾 危机之日 43
天诛4 49
头文字D EXTREME STAGE 30

W
Wii Music 47
瓦尔哈拉骑士2 25
瓦里奥世界 摇摆 34
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶 47
完美机车 41
我的造型师 11
无间战神 36
无尽的未知 39
无双大蛇 13
无双大蛇 魔王再临 20
无限的边境 超级机器人大战OG传奇 24
无限回廊 18

X
西格玛倍音 36
希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+ 51
仙境传说DS 63
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士 30
小小大星球 50
心灵传说 64
心跳回忆 Girl Side 第二学期 12
信赖铃音 肖邦之梦 40
星球大战 原力释放 40
星之海洋2 二度进化 20
星之卡比 极端超华丽 54
喧哗番长3 全国制霸 60

Y
亚尔古之崛起 63
摇滚乐队2 40
一骑当千 雄辩之拳 44
异说 最终幻想 63
银河战士3 堕落 16
英雄传说 空之轨迹 the 3rd 33
英雄传说 空之轨迹合集 59
影之传说2 17
勇者别嚣张or2 46
勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘 33
预约吧! 我们的世界 55

Z
战场的女武神 21
战地 恶人连 29
战地双雄 16
战斗幻想曲 25
战斧 兽骑士 46
战国BASARA X 29
战国无双2 with 猛将传 18
战火兄弟连 地狱大道 42
战神 奥林匹斯之链 16
战争机器2 54
召唤之夜 22
召唤之夜2 35
真・三国无双5 特别版 43
蜘蛛侠 阴影之网 48
致命格斗 VS. DC漫画英雄 56
装甲核心 for Answer 18
最后的神迹 59
最终幻想 水晶编年史 命运指环 17
罪恶装备XX AC PLUS 19

一月 JANUARY

1月4日 华纳宣布今后将放弃HD-DVD，全力支持蓝光格式，环球也透露可能转投蓝光。HD-DVD阵营阵脚大乱，东芝紧急宣布取消消费电子展的HD-DVD相关发布会。

1月6日 比尔·盖茨在消费电子展的基调演讲中正式宣布退休，并播放了一段邀请希拉里、奥巴马、戈尔、斯皮尔伯格等各界名流的恶搞小影像。微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫宣布X360出货量已达1770万台。



1月7日 2008消费电子展正式于拉斯维加斯开幕，本届CES展的游戏厂商数量大幅增加，游戏厂商所占展台的面积比上一年增加了65%。NBGI在该展会中宣布黑武士与尤达大师将参战《灵魂能力IV》，索尼公布了PSP-2000的Skype网络电话功能。

1月7日 任天堂的Wii手柄与NDS触摸屏概念获得艾美奖"技术与工程奖"。

1月10日 索尼宣布今后日本地区将不再提供20GB和60GB版PS3。

1月16日 Capcom召开网络战略发布会，宣布推出《街霸Online》。

1月中旬 美国《商业周刊》报道，由于工艺不断改进，PS3的内部零部件数量不断减少，其制造成本已经从发售时的800多美元大幅度降低到400美元。

1月20日 Wii在日本国内的总销量突破500万台，2007年末最后5个星期Wii在日本销售了77万台！

1月22日 Activision宣布"《吉他英雄》系列"销售额突破10亿美元。

1月24日 Take-Two公布年度巨作《横行霸道IV》的发售日为4月29日。

1月30日 Tecmo召开冬季发布会，公布了多款将于夏季发售的大作，《零》最新作确定将登陆Wii。



1月31日 索尼公布财季报告，宣布PS3累计销量已经突破1000万台大关。SCE季度营业收入达5812亿日元，同比提高31.2%，创造了SCE有史以来的第三财季营业额最高纪录。由于PS3硬件成本的降低，SCE该财季实现了129亿日元的盈利。不过索尼同时表示PS3的财年销量目标从1100万台降低到950万台。

Gouki 2008年度十佳游戏

- 潜龙谍影4 爱国者之枪
- 横行霸道IV
- 街头霸王IV
- 生化尖兵 重装上阵
- 世界足球 胜利十一人 2009
- 机车风暴 太平洋裂谷
- 战争机器2
- 使命召唤 战火世界
- 镜之边缘
- 超级街头霸王II X 高清混合版



年度感言 去年我就曾经说过"2008年，玩家们有福了"——果然，2008年是大丰收的一年！对我而言最高兴的一件事就是从今年起正式成为了《横行霸道》的FANS，其次就是《WE》终于"正常化"了，我的PS3里常驻的游戏就是《PES2009》，这款游戏也将继续毫无疑问地成为2008～2009年度我个人的耗时最长游戏；相比之下《MGS4》则是感动大于激动，回味无穷，却也很少再下手去玩；《生化尖兵 重装上阵》个人强烈推荐！《街霸Ⅳ》指的是街机版，特此说明。

魔法工厂2

魔法工厂2	MMV	1月3日	★★★☆☆
NDS	RuneFactory 2		模拟经营
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：21分
4800日元	无对应周边		文：纱迦



从《牧场物语》中分离出来的《魔法工厂》，依然保留了很浓厚的"牧场"风格。农作、畜牧、钓鱼、料理这些传统元素，在游戏中被悉数保留了下来，只是更方便、更简单。游戏的特色是在迷宫中以A·RPG的方式冒险，而且同样有着武器装备的设定，武器的种类也比较丰富。此外还可以令怪物成为自己的同伴，让怪物在生活和冒险中成为你的好帮手。游戏有着丰富的恋爱要素，可以与自己喜欢的女孩子结婚生子。有趣的是孩子长大之后游戏并未结束，玩家将转而控制孩子来继续游戏，孩子的性别可以选择。也就是说游戏其实是二部曲。子承父业的感觉非常棒！



索尼克滑板 失重状态

索尼克滑板 失重状态	SEGA	1月8日	★★☆☆☆
多机种	Sonic Riders: Zero Gravity		竞速
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：-
29.99美元	对应机种为Wii及PS2		文：炎骑士



这款时隔近两年的续作依然由SONIC TEAM负责打造。相比前作，新的游戏中加入了对重力的控制以及极富未来感的浮空式赛道，当玩家操纵的角色行至弯道时，加速甩尾就会令角色本身达到失重的状态。游戏中增加了车辆和滑板的种类，如此一来，玩家的选择余地也进一步变大。六个不同风格的赛道场景也可以为玩家带来更大的新鲜感。本游戏有对应Wii和PS2两个平台的版本，这其中，PS2版采用了常规的按键式操作，而Wii版本则支持体感操作。尝试Wii版本的玩家需要将遥控器手柄横向握持，这时便可以通过左右倾斜手柄来控制角色移动。



马里奥与索尼克 北京奥运会

马里奥与索尼克 北京奥运会	Nintendo	1月17日	★★☆☆☆
NDS	マリオ&ソニック AT 北京オリンピック		体育
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：20分
4800日元	无对应周边		文：胜负师



本作在2007年底曾推出过Wii版，将游戏明星与奥运游戏捆绑的做法得到了玩家的认可，销量超过640万。而NDS版并不是对Wii版进行简单地劣化移植，而是针对NDS的机能特性重新设计了田径、游泳、体操、乒乓等16个比赛项目，操作方面一改过去奥运游戏的疯狂连打，以触控与按键相结合的方式，令操作更具技巧性，通过Wi-Fi还可以将自己的成绩上传进行世界排名。除了一般的比赛项目，和Wii版一样，游戏中还加入了可以使用道具和必杀技的"梦幻竞技"模式和一些迷你游戏，并有奥运相关知识的介绍，一定程度上增加了游戏的耐玩度和趣味性。



超执刀 新血

超执刀 新血	Atlus		1月17日	★★★☆☆
Wii	カドゥケウス NEW BLOOD			动作
	1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：–
	5800日元	无对应周边		文：玛娜



本作是以外科手术为题材的“《超执刀》系列”第三作，相比起前两作来说，本作的风格有着不小的改变。游戏的舞台由日本迁移到了美国，玩家要先从一个战地医生做起，体验和之前身为普通医生完全不同的生活，与之相对，登场角色进行了大幅更新，剧情的发展也更加成熟深刻。在游戏内容与系统方面本作也有着不小的变化，除了增加了全新的手术和一些动作之外，还加入了双人合作的模式，让玩家可以和朋友



一起合作进行手术，此外，玩家还可以通过 Wi–Fi 排行榜模式与其他玩家一起进行竞赛。本作也为角色们加入了全程语音，人物形象更加生动，剧情表现力也有所增强。

超级大战争 毁灭之日

超级大战争 毁灭之日	Nintendo		1月21日	★★★☆☆
NDS	Advance Wars：Days of Ruin			策略
	1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：–
	39.99美元	无对应周边		文：多边形



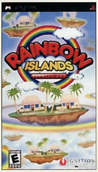
掌机的老牌 SLG 系列，本作依然保持了出色的策略性。本作取消了系列前作的 Tag Co 系统，推出了全新的 Co Zone 系统（指挥范围系统）。在本作中，指挥官可以搭乘任意作战单位，拥有一定的机动性。指挥范围系统的覆盖范围，是战斗中至关重要的要素。本作的各作战单位都可以进行进阶的升级变化。而新加入的兵种主要有反坦克炮，照明炮，和摩托步兵。新老兵种的搭配中使得游戏产生了更多的战术，大大丰富了本作的可玩性。评分系统从满分 300 改为分项打分，每项最高 150 分。达成高等级的评价相对变得容易。此外，本作还支持 Wi–Fi 联网对战。





彩虹岛 进化

彩虹岛 进化	Codemasters		1月22日	★★☆☆☆
PSP	Rainbow Islands Revolution			动作
	1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：–
	29.99美元	无对应周边		文：火云



从 FC 时代一路走来的玩家对这款游戏一定不会感到陌生，这款曾于 1987 年在 FC 平台上诞生的经典动作游戏在 PSP 平台上得到了重生。玩家将扮演游戏中的主角巴比和波比，为了拯救彩虹岛通过收集虹之乐器不断打倒前进路上的敌人。虽然游戏的玩法上没有太大的变化，但是本作的游戏画面都经过重新制作，漂亮的 3D 背景和七彩的彩虹让游戏变得更加养眼，视觉效果大幅度提升。游戏中玩家可使用的武器手包括虹之乐器和“共鸣机”等等，



通过滑杆不同的操作方式，玩家还可以发出各种绚丽的彩虹波对敌人展开不同形式的攻击。当然，我们的最终目的还是拯救漂亮的彩虹岛。

火爆狂飙 天堂

火爆狂飙 天堂	EA		1月22日	★★★★☆
多机种	Burnout Paradise			竞速
	1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：24分
	59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：火云



本作是该系列真正意义上的第 1 款次世代作品，游戏对原有的传统系统做出了大刀阔斧地革新，玩家可以在名为“天堂市”的虚拟城市中随意行驶体验无与伦比的驾车爽快感。为了能够突出游戏的自由度，制作组为玩家创造出了一个近 400 平方公里的城市，而且城市中的区域和街道都被赋予了名称，玩家的任务就是征服这个城市的每一条街道。与系列之前在菜单下选择任务挑战的模式有所不同的是，本作中玩家所在的城市就是一个大菜单，玩家可以不受限制地在城市中自由行驶，车辆经过每一个路口时都会出现任务的提示，根据提示按下按键即可直接开始挑战。系列特色的氮气系统也是集系列之大成，游戏中的车辆被分为技巧、破坏和速度三种类型，不同类型车辆的氮气槽也会有所区别，比如破坏型的车辆不断撞毁其他车辆便能很快聚集氮气槽，而技巧型的则需要通过漂移和跳跃等华丽的动作增加氮气，速度型拥有 Burn 连锁的优势，在没有被撞的前提下可以一直保持最高速度行驶。车辆被撞毁后的细节在本作中也得到了更完美的诠释，玩家可以在特写慢镜头中清楚地看到车辆变形和毁坏的过程。值得一提的是游戏的网战部分和免费追加下载非常厚道，下载补丁甚至可以让玩家驾驶摩托在天堂市中疾驶。






▲虽然摩托车可玩的模式不多，但却能让玩家体验到完全不同的驾驶乐趣。

紧急出口 逃脱大师DS

紧急出口 逃脱大师DS	Taito		1月24日	★★☆☆☆
NDS	非常口 –EXIT DS–			动作
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：–
	4800日元	无对应周边		文：火云



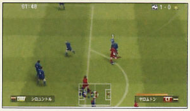
虽然该系列曾经先行推出过 PSP 版本，但是本作并不只是简单地移师 NDS 平台，制作小组针对 NDS 的特性为游戏增加了特殊的系统以及效果。游戏中玩家扮演的同样是一身上班族的打扮却围了一条拉风红围巾的正义 Mr. ESC，玩家的任务就是控制他在各种灾难现场拯救被困者。游戏收录了火灾、雪灾等 100 种灾害场景供玩家挑战。游戏活用了 NDS 的触控机能，上屏幕显示关卡的全体地图，玩家可以不用切换画面就能对建筑物的构造做到心中有数。下屏幕显示的是实际游戏画面，只须使用触控笔就能轻松实现游戏中所有的动作，操作上的简化也为玩家腾出更多的心思思考。



世界足球 胜利十一人 2008 无处不在	Konami	1月24日	★★★☆☆
PSP	ワールドサッカーウイニングイレブン ユビキタスエヴォリューション 2008		体育
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：—
4800日元	无对应周边		文：火云



虽然次世代版本遭遇滑铁卢，但是《WE2008》的 PSP 版本还是具有一定水准的。本作的引擎和系统基本以 PS2 版为基础，虽然在画面上有一定缩水，但是掌机随时随地都能踢上两盘的便利性却是家用主机都不具备的。由于按键上的先天不足，熟悉了家用机操作的玩家可能需要一段时间才能适应 PSP 的按键。游戏的模式与 PS2 版基本保持一致，虽然没有"一球成名"模式，但是"大师联赛"和丰富的杯赛依旧是最大的时间杀手。大师联赛在本作中做出了比较大的改动，模式的界面焕然一新，管理界面中会显示联赛事件的代表图，甚至还会出现上一场比赛中的关键瞬间的截图。



强力追击 极限正义	SCE	1月29日	★★★☆☆
PSP	Pursuit Force：Extreme Justice		动作
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：—
39.99美元	无对应周边		文：胜负师



无论从哪个角度来说，本作都要比 2006 年推出的难度极其变态的前作成熟许多。游戏综合了驾驶、射击、动作等要素，如同《火爆狂飙》+《特技人》的混合体，以公路追逐战为核心，有很多在车上跳来跳去的惊险镜头。任务内容包括灭敌、破坏、跟踪、保护、救援、限时撤离、逼供等等，还有风格不一的 BOSS 战，配以数量众多的 QTE 和高水准的音乐，上演了一幕幕动作大片中的经典场面，让四五个小时的基本流程绝无冷场。本作上手简单，但美式游戏较为生硬的手感令部分载具射击关卡的难度设计不太合理。不过多达 98 项的隐藏要素也让游戏具备了一定的重复价值和挑战性。



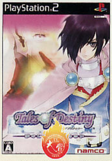
凉宫春日的迷惑	Banpresto	1月31日	★★★☆☆
PS2	凉宮ハルヒの戸惑		文字冒险
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：21分
4800日元	无对应周边		文：纱迦



由大人气动漫作品《凉宫春日的忧郁》改编而来的作品。玩法是此类游戏中最常见的文字冒险，但极具特色。故事讲述凉宫春日率领 SOS 团制作一款游戏的经历，玩家要针对游戏制作的每道工序精心策划，这样才能做出高质量的游戏。而根据玩家的工作安排，最后做出来的游戏也不一样，共有 6 种完全不同的类型，而且这些制作出来的游戏还能够亲手操作！这 6 种游戏都是恶搞知名游戏的，比如《勇者斗恶龙》、《美少女梦工厂》、《心跳回忆》等等。其中最赞的是恶搞 Banpresto 自社名作《机战》的游戏，从系统到界面无一不像，绝对能给玩到它的玩家留下深刻印象。



宿命传说 导演剪辑版	NBGI	1月31日	★★★☆☆
PS2	テイルズ オブ デスティニー ディレクターズカット		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23分
5800日元	无对应周边		文：晴天



游戏的基本内容和 2006 年 11 月 30 日发售的 PS2 版重制版相同，最大的追加要素就是新增了独立于主线剧情的"里昂篇"模式，熟悉本作原版的玩家都可以在接近 20 小时左右的流程中了解到这名人气角色背负宿命的悲剧一生。为了配合新增的剧情，游戏相较于原版也增加了里昂专用的特技、称号以及对应的支线事件，而在主线流程中全新的 Skit 对话、斗技场新的挑战项目、战斗新增难度 SECOND、全新的通关特典都让游戏的内容非常充实。另外制作小组还对游戏原版存在的一些 BUG 进行了修正，以及对人物育成系统等方面进行细节上的调整。



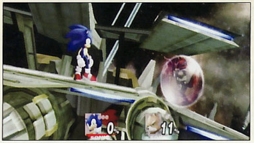
任天堂全明星大乱斗X	Nintendo	1月31日	★★★★☆
Wii	大乱斗スマッシュブラザーズX		动作
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：28分
6800日元	无对应周边		文：炎骑士



发售在春节档期的本作毫无悬念地成为了无数 Wii 主机光驱之中的"常驻客"。除了继承以往的乱斗风格之外，新游戏的系统也得到了大幅度强化，玩家既可以独自体验名为"亚空间的使者"的单人模式，也可以与亲朋好友们进行热闹纷呈的多人对战。作为单人模式的"亚空间的使者"是本作中的原创剧本，来自任天堂多款游戏的明星角色均会在这个模式中大显身手；旨在多人同乐的"大乱斗"模式则允许最多四名玩家同场竞技，游戏中收录的全部角色都可以在这个模式中为玩家所用。对战模式中的全部场景同样来自于任天堂的经典名作，《银河战士》、《瓦里奥制造》、《皮克敏》甚至还有古典的 Game&Watch 游戏《消防员》中的场景都会成为乱斗的舞台。值得一提的是，本作同时加入了对多种控制器的支持，玩家既可以利用 Wii 的双节棍遥控器进行体感式操作，也可以根据自己的习惯在经典手柄和 NGC 手柄之间作出选择。游戏的另一大亮点在于得到了 Konami 和 SEGA 两家游戏大厂的鼎力支持，来自 Konami 的索利德 · 斯内克以及作为 SEGA 吉祥物的刺猬索尼克也会在游戏中进行客串演出。此外，游戏还允许玩家对游戏规则和出现的道具进行随意调整，令游戏的可塑性和耐玩度进一步提高。







▲来自SEGA的索尼克在本作中有着不俗的表现。

鬼泣4	Capcom	1月31日	★★★★★
多机种	Devil May Cry 4		动作
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：27分
7800日元	对应机种为PS3及X360		文：胜负师



这是 3D 动作游戏名门“《鬼泣》系列”步入次世代的第一作，发售前便极受关注。4 代首次采用跨平台战略，销量也因此轻松突破 200 万。游戏的画面、音效等传统指标都比较过硬，系统方面有传承也有创新，具有比较高的研究价值。新主角尼禄的形象和性格都有但丁的影子，但因为 EX 技和恶魔之手的存在，令其操作手感与但丁大相径庭，战斗也更趋向于表演性。游戏流程共分 20 关，其中有 7 关的流程是操控但丁来完成的，有一些原路返回和重复的 BOSS 战受到了玩家的非议，不过打法方面因为与尼禄差别比较大，也让不少老玩家重温了原汁原味的《鬼泣》，而巅峰级的手感和打击感让玩家获得了更为兴奋的体验。两个主角各有数十种招式，这给追求华丽与耍酷的玩家提供了广阔的发挥空间。游戏提供了 6 个难度，著名的 DMD 在难度设置上有所下降，新的评价系统虽然让老玩家有些不满，但整体倾向于照顾新手，让全 S 级评价不至于困难重重，这让游戏的“成就系统”在设计上显得更加合理，而全球网络排名才是高手们真正的舞台。另外，本作保留了前两作中加入的生存模式——“血之宫殿”，101 层的挑战在玩法上有一定的创新。尽管《鬼泣 4》并非完美，但依然可以说是所有 ACT 爱好者的必修课。







▲游戏一开始就是极具噱头的新旧主角大战，而这样的高潮戏还有很多。

魔界战记3	日本一	1月31日	★★★☆☆
PS3	魔界战记ディスガイア3		策略角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：22分
6800日元	无对应周边		文：九兵卫



系列的正统新作由于平台跃升到次世代，游戏的各方面要素都得到了大幅强化。本作的故事舞台发生在魔立邪恶学园，剧情依然走恶搞、叛逆路线。学园系统取代了前作的暗黑议会，另外同时还增加了选择同好会以及担任教师的设定。战斗部分的魔变身使得一些魔物型角色也得以派上用场，系列特色的 100 层道具界加入了界贼的要素后令挑战性翻倍。主线剧情之外的后日谈、里世界以及修罗之国可以说将游戏的通关后的耐玩度扩大到了极致，兵器对玩家的角色培养和能力强弱均提出了非常高的要求，不愧厂商发售前所宣传的“达成所有要素需 400 万小时”的史上最凶游戏。



我的造型师	SCEJ	2月1日	★★☆☆☆
PSP	MyStylist		实用软件
1人	对应玩家年龄：全年龄	中国香港版	UCG评分：18分
398港币	对应PSP摄像头		文：玛娜



本作的玩法不同于一般的游戏，准确来说，它是 PSP 上首款支持造型搭配的软件，可以帮助使用者分门别类整理服饰并设计造型，解决出门前搭配服饰的烦恼。玩家可以通过 PSP 专用摄像头拍摄服饰（通过自己的相机拍摄再用电脑上传至游戏中也可），便可以登陆到衣橱里阅览、观看、搜索已经登陆的服装或饰物，进而自己或请电脑设计造型。除了搭配服饰之外，游戏中还包含了一些与时尚造型有关的信息可供使用者查询，中文版的推出更是使其实用度大为提高。此外，玩家还可以通过官方网站下载各服饰厂商提供的最新时尚服饰搭配选择方案，在 PSP 上率先享受当季最新造型的乐趣。



二月 FEBRUARY

2月8日 Sega Sammy 宣布由于业绩不佳，因此决定裁员 400 人，关闭 110 家街机厅，每年可节省 35 亿日元的开支。

2月9日 “游戏奥斯卡” AIAS 颁奖礼召开，《使命召唤 4》成为众望所归的“2007 年度最佳游戏”。

2月14日 NPD 的统计数据显示，1 月份 PS3 在美国的销量开始反超 X360，并且已经与 Wii 非常接近。

2月15日 CESA 宣布，TGS2008 的主题为：“来吧！现在是游戏时间”。

2月15日 日本 AOU2008 街机展在幕张会展中心召开，本届展会的亮点是各种格斗游戏交相辉映，《街头霸王 IV》尤为引人注目。



2月18日 2008 游戏开发者大会在旧金山举办，微软互动娱乐部副总裁 John Schappert 发表基调演讲，宣布 X360 在年末商战期间诞生了 7 款百万大作。《战争机器 2》在其基调演讲中首次公布，《GTA IV》X360 独家资料片宣布将于秋季发售。



2月19日 由于 HD-DVD 在年末商战期间被蓝光逼入绝境，华纳、环球等电影公司相继倒戈，HD-DVD 阵营被迫归降。东芝召开新闻发布会正式宣布退出光碟格式大战，蓝光从此成为次世代光碟格式的惟一标准。

2月22日 NBGI 宣布《薄暮传说》为 X360 独占游戏。

2月24日 EA 宣布计划以 20 亿美元收购 Take-Two，但 Take-Two 表示 EA 开价太低，并动员其股东拒绝 EA 的收购提议。2008 年业界最轰动的收购拉锯战由此展开。

2月25日 SCE 全球工作室总裁菲尔·哈里森宣布辞职，今后将转投身陷困境的 Atari 公司担任总裁。此前菲尔·哈里森曾公开批判日本 SCE 总部高层。

2月26日 德国娱乐软件协会 BIU 宣布从 2009 年开始莱比锡游戏展 Games Convention 将搬到科隆，更名为 GamesCom。

2月29日 Konami 宣布“PS3 最后的第三方独占大作”《潜龙谍影 4》将于 6 月 12 日全球同步上市，并将推出 PS3 同捆套装。

丁丁2008年度十佳游戏

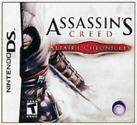
- 机车风暴 太平洋裂谷
- 完美机车
- 神鬼寓言II
- 寂静岭 归乡
- 节奏天国 金
- 抵抗 2
- 忍者镇
- 潜龙谍影 4 爱国者之枪
- GTA 4
- 超级大战争 毁灭之日



年度感言 2008 年的确是大作频出的一年，直接结果就是有很多大作都没时间去玩，否则的话，恐怕我这个十佳的游戏清单真的要撑爆了（笑）。像是《辐射3》和《使命召唤 世界之战》这样的游戏都是玩了一段就放下了，一定要找时间补课的。除了大作之外手中的NDS游戏也没有放下，《节奏天国 金》尽管通关了很久，时不时的还是会挑出一两个小游戏来娱乐一下。一直喜欢的《超级大战争》新作几乎是我断断续续玩了一整年才通关的游戏，结果每次下班和炎骑士等人一起吃饭，他们就会带着惊奇的神情表示："还在玩哪，您呐！"

刺客信条 埃泰尔编年史

刺客信条 埃泰尔编年史	Ubisoft	2月4日	★☆☆☆☆	
NDS	Assassin's Creed: Altair's Chronicles			动作
	1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：16分
	29.99美元	无对应周边		文：火云



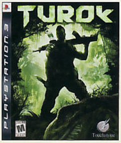
刺客埃泰尔在家用机中的表现已经深入玩家的心中，掌机平台的本作并不是单纯的"缩水移植版"，而是全新制作的一款讲述家用机版前传故事的游戏。游戏使用了全 3D 的角色和背景画面，主人公埃泰尔纵横于 4 座不同的中世纪城市中执行刺杀任务，家用机版中那些如杂耍般的飞檐走壁和刺激的刀剑格斗要素也被得以继承。当然，在操作上自然也少不了触摸屏的运用，在实行暗杀时需要使用触控笔按照屏幕上的提示依次点击才可成功。随着游戏的推进玩家能够学到更多的招式，还可以通过蓝魂来升级埃泰尔的体力和攻击力。可惜的是游戏的机关和谜题的设计比较单调，让人提不起兴趣。





恐龙猎人

恐龙猎人	Touchstone	2月5日	★★☆☆☆	
多机种	Turok			主视角射击
	1～4人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：19分
	59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：ACE飞行员



游戏的世界观完全脱离了系列原有的主题，玩家现在扮演的是一位被流放到外星球的雇佣兵，除了保留恐龙以及那把传统的弓箭外，玩家很难再将本作与原来"《恐龙猎人》"系列联系在一起。游戏新加入了与恐龙近身肉搏的系统和偷袭敌人的暗杀动作，具有不错的观赏性，然而翻来覆去就那么几个动作不免又让人产生审美疲劳。本作依然保留了每种武器都有两种射击方式的传统设定。游戏中恐龙种类不算太丰富，幸好对恐龙的动作刻画非常逼真，玩家不容易产生厌烦情绪。和巨大变异恐龙 BOSS 的战斗比较惊险，使得游戏有一定难度。本作在 AI 表现和操作手感上都很糟糕，BUG 也很多。



机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁

机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁	NBGI	2月7日	★★★☆☆	
PSP	机动战士高达 ギレンの野望 アクシズの胁威			策略
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24分
	5800日元	无对应周边		文：炎骑士

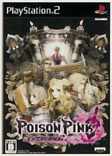


本作是 PSP 上的首款系列作品，游戏的系统承袭了被视为经典的《吉翁的系谱》，并且得以进一步强化。游戏中收录了《机动战士高达》、《机动战士 Z 高达》、《机动战士高达 ZZ》以及《机动战士高达 逆袭的夏亚》四部作品中的内容，时间横跨宇宙世纪 0079 ～ 0093。玩家可以在游戏中亲身体验诸如一年战争、提拉兹之乱和两次新吉翁战争中的诸多经典战例，原作中出现过的近 200 名人物以及 400 种以上的各类机动战士都会在游戏中出现。由 SUNRISE 协助绘制的 400 张全新插画更是让本作显得诚意十足。对于系列的老玩家来说，本作绝对不容错过。



粉红毒血

粉红毒血	Banpresto	2月14日	★★★☆☆	
PS2	ポイズンピンク			策略角色扮演
	1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：23分
	6800日元	无对应周边		文：晴天



游戏的主要目的是分别操纵各怀目的的五名主人公来对危机四伏的狱界进行探索，并逐渐揭开隐藏在公主被绑架事件背后更为可怕的事实。主线流程中玩家需要在地图上选择不同的地点来触发事件，并完成相应的战斗来推动情节的发展，而且根据玩家选择的地点顺序不同，每名主人公的命运也会发生很大变化，尤其是要达成 GOOD ENDING 还需要满足某些特定条件。游戏的最大特色就是在战斗中引入了捕获"魔神人"的系统，之后返回村庄玩家不但可以将它们贩卖给商店换取特定的物品，还能从它们身上抽取技能镶嵌到装备上，甚至在战斗中还能作为召唤兽辅助我方进行战斗。



心跳回忆 Girl's Side 第二学期

心跳回忆 Girl's Side 第二学期	Konami	2月14日	★★★☆☆	
NDS	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Season			文字冒险
	1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：—
	4980日元	无对应周边		文：玛娜



本作是 2006 年 8 月发售的 PS2 游戏《心跳回忆 Girl's Side 2nd Kiss》的 NDS 移植作品，作为一款女性向的恋爱游戏，本作特意选择了在情人节的这一天发售，可以算是情人节给女性玩家的一份豪华礼物。游戏的舞台设定在依山傍海的美丽城市羽崎学园中，玩家要扮演其中的一名学生，与各富魅力的男主角们一同度过美好的高中时光。本作虽然是一款移植作品，不过却加入了新服装、新物品、新人物等要素，甚至还给所有男性主角加入了语音，非常厚道。此外，作为 NDS 版的独特要素，玩家还可以使用触控笔"触摸"男主角们，这也是 NDS 版的魅力之一。



FIFA 街头足球3	EA	2月18日	★★☆☆☆
多机种 FIFA Street 3			体育
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：19分
日元	对应机种为PS3及X360		文：火云



由于采用了《NBA 街头篮球》的引擎，所以本作的画面风格与之前的两代作品有着很大的不同，无论球员的身形和面部表情都非常夸张，犹如风格硬朗的美国漫画一般。游戏的假动作系统依旧简单而且自由，玩家可以通过右摇杆配合不同的按键组合出让人眼花缭乱的假动作。成功使用假动作过人之后便可积攒必杀槽，当必杀槽攒满之后即可发动能够扭转战局的必杀射门。本作更注重游戏时的表演性，必杀射门的重要性更加突出，想要完成任务或获得比赛的胜利，就要使用华丽的技巧。"街头挑战"模式中玩家可以进行各式各样的挑战，完成不同的任务还能够开启游戏中的隐藏球员。



杀戮俱乐部	SEGA	2月19日	★★★☆☆
多机种 The Club			动作
1～4人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：23分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：星夜



本作虽然是由世嘉代理，但负责游戏开发的却是"《世界街头赛车》系列"的开发商 Bizarre Creations 工作室，这也是他们罕见的一款动作游戏。本作的故事灵感来自上世纪 80 年代的一些科幻片，所谓的"杀戮俱乐部"是全世界最机密的组织，有无数大亨名流入会，他们是真人杀戮比赛的观众，在欣赏现场直播的杀戮比赛的同时投入巨额赌注。杀戮俱乐部的比赛者们就像现代角斗士，在杀戮场中以性命相搏，玩家可以从几位候选的杀戮战士中选择其一，利用其不同的速度、力量和耐力，以杀光对手为目标，场景中有众多武器可以使用，带给玩家街机游戏般的战斗快感。



牧场物语 闪耀太阳与伙伴们	MMV	2月21日	★★★☆☆
NDS 牧场物语 キラキラ太阳となかまたち			文字冒险
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：19分
4800日元	无对应周边		文：纱迦



这是 NDS 上的第 4 部系列作品。游戏中的主人公为了追求新天地，而与一群伙伴搭乘移民船出海，来到了被称为向日葵群岛的地方生活。游戏的舞台就有这个有着 5 座岛屿的群岛，玩家要收集太阳石让所有岛屿浮起来。游戏的操作方面有所改善，用触控笔和十字键均能顺利进行游戏。内容方面保持了系列一贯的特色，如农作、畜牧、钓鱼、恋爱等，在宠物系统方面有所加强，可以和宠物一起参加运动会。此外还可以自由改造住宅，改造内容包括墙壁、地板、家具，而且男女主人公可选择的款式也不一样。利用 Wi-Fi 功能可以和朋友交换道具，最多支持 4 人连线。



无双大蛇	Koei	2月21日	★★★☆☆
PSP 无双OROCHI			动作
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：22分
5280日元	无对应周边		文：纱迦



本作是 2007 年于 PS2 上登场的同名作品的移植版。原作开创了将《真・三国无双》和《战国无双》融合之先河，令人惊异地提供了 79 名武将供玩家使用。游戏的动作要素照搬自两大系列，而系统则是原创的，同时可以有 3 名武将上场。由于 PSP 和 PS2 的机能差别，PSP 版不可避免地在画面方面缩了水。游戏视角较低，同屏人数较少，武将的语音大幅删减，过场动画也删了不少。不过玩家最关心的游戏感觉却被原封不动地保留了下来，做到这一点就已经很让人赞叹了。游戏内容和 PS2 版比起来也没有任何缩水，称得上是完全移植。值得一提的是本作还推出了官方中文版。



梦精灵 深夜入梦	SEGA	2月21日	★★☆☆☆
PS2 NiGHTS into dreams			平台动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：-
3800日元	无对应周边		文：胜负师



也许有人还记得 1996 年世嘉在土星推出的名作《梦精灵》，本作正是时隔 12 年后推出的初代复刻版。本作的售价十分低廉，但还是增加了少量内容，比如对应 16 ：9 画面，新模式的 3D 画面效果也有所优化。有趣的是在怀旧模式中还可以选择土星版的原始画面，老玩家看到时应该会有些感触。游戏讲述了梦精灵与进入梦世界的少年和少女的冒险故事，如小飞侠般自由飞翔的操作感，配合设计精巧的关卡，让游戏清新自然、与众不同，其中还有着浓郁的 SONIC TEAM 味道。以现在的眼光看，《梦精灵》的设计思路的确有些陈旧，但如果你曾与这款名作失之交臂，那还是值得一试的。



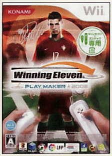
失落的星球	Capcom	2月21日	★★☆☆☆
PS3 Lost Planet：Extreme Condition			动作射击
多人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：-
59.99美元	无对应周边		文：ACE飞行员



相隔 1 年有余，从 X360 再来到 PS3 的 Capcom 大作《失落的星球》就显得黯淡了许多许多。由于大体内容与 X360 版基本保持一致，因此游戏以低价格发售。为了更加吸引人，游戏增加了原 X360 和 PC 版上的全部要素，比如可以选择性感的女主角卢卡进行游戏。所有在 Xbox LIVE 上需要付费下载的网络对战地图包等等。这些内容全部直接塞进了 PS3 版中。这样玩家买到游戏就等于是目前最完整的游戏版。和巨大的外星生物的战斗依然惊心动魄，然而由于没有进行特别的优化，PS3 版在贴图质量上明显不如之前的版本，所以本作可以说是一个尴尬的"完整版"。



世界足球 胜利十一人2008 灵魂人物	Konami	2月21日	★★★★☆
Wii ウイニングイレブン プレーメーカー 2008			体育
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：—
7140日元	无对应周边		文：多边形



长久以来，我们在该系列里都无法对队友的行动达到完全的掌控。但是本作却为该系列的发展提供了一个崭新的思路。虽然Wii的手柄操作起来，多少会有点不适应。但是，作为球队大脑的感觉却是无与伦比的。所谓Play Maker，就是作为战术核心掌控全队的人，现役球员里比较典型的就是里克尔梅。足球的终极目的是进球且击败对手。但是，进球靠什么？除了个人盘带的发挥外，主要靠的就是无球跑动和传切配和。在本作中，你可以作为司令塔指挥全体队友的跑位，打出比如后排插上，反跑反切、拉开掩护等足球的基本战术。虽然在操作方式上还不太成熟，但本作所演绎的却是真正的足球。



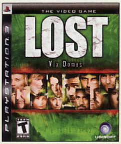
太空侵略者 极限版	Taito	2月21日	★★★☆☆
多机种 SPACE INVADERS EXTREME			射击
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：—
3800日元	对应机种为PSP及NDS		文：胜负师



《太空侵略者》诞生30周年纪念作品，推出了PSP和NDS两个版本，除了因机能造成的声光效果差异之外，游戏的显示方式略有不同，但基本内容和玩法相差无几。本作虽然风格复古，敌人和我方的机体依然由十分怀旧的点阵所构成，但画面背景非常华丽，而且射击和命中时的音效在节奏上进行了处理，与背景音乐一体化，令其与水口哲也强调声光结合的作品有异曲同工的时尚感。游戏的难度不低，系统变化非常多，火力的种类比较丰富，而敌人的造型也不拘一格，并有多种颜色。攻击同种颜色的敌人获得强大火力以及连锁等系统让游戏更具技巧性，大型BOSS战也令爽快感激增。



迷失 穿越多莫斯	Ubisoft	2月26日	★★☆☆☆
多机种 Lost：Via Domus			动作冒险
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：21分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：玛娜



本作是根据美国ABC同名人气电视剧《Lost》改编而成的游戏，游戏采取了电视剧的背景与原创角色相结合的方式，为玩家带来了一个全新的故事。玩家要在游戏中扮演失事的815航班中仅存的几名幸存者之一，在汪洋大海中的一座远离现代文明的孤岛上探索并寻找获救的方法。玩家在游戏中要充分利用岛上的各种道具与机关来争取更多的生存机会，游戏中充满了各种需要玩家解开的谜题与神秘符号，此外，通过拍摄照片的方式逐渐回忆起过去的设定也很有新意。在诸多影视改编的游戏中，本作算是素质比较优秀的一款，原作中的诸多角色都在游戏中较好地得到了重现。



偶像大师 Live For You!	NBGI	2月28日	★★★☆☆
X360 アイドルマスター ライブフォーユー！			音乐
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：20分
6800日元	无对应周边		文：纱迦



本作是2007年红遍Xbox LIVE的《偶像大师》的FAN DISC。游戏去掉了原作除演出外的一切构成，仅是在演出阶段增加了类似《太鼓之达人》玩法的音乐游戏要素。在游戏里玩家可以尽情为自己的偶像选择服饰和歌曲，演出时的镜头和角度也能自由选择，总之你就是演出负责人。对于FANS来说在原作中需要大费周折才能看到的演出，现在可以随时和任意地观看了，这便是本作存在的意义。游戏也存在一定的收集要素，不过只要简单地玩上一两个小时就能拿齐。至于剩下的服饰和歌曲，就得上Xbox LIVE花微软点数去购买了，有爱的玩家请准备好钱包。



灵光守护者	Nintendo	2月28日	★★★☆☆
NDS ソーマブリンガー			动作角色扮演
1～3人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24分
4800日元	无对应周边		文：九兵卫



本作是一款由第三方小组制作、任天堂负责发行的原创的动作角色扮演游戏，细腻且清新的画面和音乐相较同类游戏中都有着不俗的表现。游戏提供给玩家6种不同的职业，玩家根据这些职业的特性可以在升级时选择不同的属性点分配方式以决定成长方向，这在使用Wi-Fi和同伴联机战斗时能充分体现自己的个性。值得注意的是，本作中完成联机任务是可以推动主线剧情发展的，因此同伴可以在我们游戏的过程中发挥很重要的作用，联机的意义也变得更强。不仅如此，游戏里的收藏要素也极为丰富，想要达成全武器以及道具收集的难度还是不小的，多周目相关要素算是比较充实的。



高达无双 特别版	NBGI	2月28日	★★★☆☆
PS2 ガンダム无双 スペシャル			动作
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：22分
6800日元	无对应周边		文：纱迦



本作是去年在次世代平台上发售的《高达无双》的PS2移植版。《高达无双》是一款以高达为主角、采用"无双"玩法的动作游戏，游戏收录了《机动战士高达》、《机动战士Z高达》和《机动战士高达ZZ》的剧情，此外还收录了另外3部动画作品的机师和机体。PS2版和次世代版相比，在同屏人数上有明显下降，画面效果也缩水得厉害，不过依然保证了一定同屏人数且非常流畅，读盘速度比次世代版还要快得多。至于游戏内容PS2版还要略胜一筹，除了增加了武者高达的剧情外，还增加了武者高达Mk-Ⅱ这部新机体以及对应的剧情。此外游戏的系统也有微调。



三月 MARCH

3月3日 由于日元升值，导致任天堂出口利润大幅降低，任天堂股价当日暴跌6%。几个月来，任天堂股价已缩水三成以上。

3月4日《古墓丽影》发行商Eidos宣布由于上半财年巨额亏损8140万英镑，因此决定裁员200人，取消14款游戏开发计划。



3月4日 角色扮演游戏之父、《龙与地下城》创造者加里·吉盖克斯逝世，享年69岁。

3月6日 苹果宣布进军游戏产业，在iPhone上大力推广游戏功能，EA、世嘉等顶尖发行商宣布加盟。

3月13日 索尼电影旗下的索尼网络娱乐公司(SOE)转移为SCE名下，由平井一夫管辖。今后SOE的所有网络游戏都将推出PS3版。

3月13日 被Take-Two拒绝之后，EA开始对其展开恶意收购，在公开市场上以每股26美元的价格吸纳Take-Two的股份。

3月13日 NPD的统计数据显示，HD-DVD退出后，蓝光影碟机的销量明显增长，消费者购买意向也显著提高。

3月14日 由于PS3在欧洲长期领先，微软决定将欧洲地区的X360售价下调80欧元。不过当周X360的销量增幅不算太明显，在英国只有35%～40%的增幅。

3月17日 PS3的春季大作《GT赛车5 序章版》



在欧洲地区尚未发售即获得100万套订单，创造了PS3游戏的预订量新纪录。

3月中旬 BioWare宣布《质量效应2》将会是X360的限期独占游戏。

3月20日 育碧与汤姆·克兰西本人达成协议，获得其名下的所有知识产权，相当于一次性买断了汤姆·克兰西的作品授权。据称育碧为此支付了1.5亿欧元。

3月20日 由于日元持续升值，任天堂股价不断下跌，KBC证券公司将任天堂的股票评级从“买入”降为持有。

3月21日 美国联邦国际贸易委员会表示将对蓝光光驱技术的侵权嫌疑展开调查。

3月31日 Capcom宣布其已经收购了“《天诛》系列”的开发商K2公司。

多边形2008年度十佳游戏

- 横行霸道IV
- 潜龙谍影4 爱国者之枪
- 使命召唤 战火世界
- 战争机器2
- 战神 奥林匹斯之链
- 忍者龙剑传 龙剑
- 世界足球 胜利十一人 2009
- 机车风暴 太平洋裂谷
- 梦幻之星 携带版
- 寂静岭 归乡



年度感言 写完自己的“年度十佳”后，发现这份列表是有所残缺的，那就是没有一个PS2游戏，也没有一个Wii游戏。前者是因为《战神Ⅱ》之后我的PS2就借给ACE飞行员了，至今没有归还(因为他的坏了)；后者是因为我去年今年两次去E3都没能买到一台美版Wii——我甚至都提前买了几张美版游戏——米都备好了，却没有锅煮，真是让人情何以堪，希望明年能得偿所愿。发现自己玩游戏的口味也越来越刁了，这绝对不是一件好事情，世代的进化不等于要把胃口调高，自己大概是被高清给惯坏了吧？

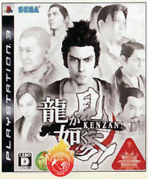
寂静岭 起源		Konami	3月4日	★★☆☆☆
PS2	Silent Hill：Origins			动作冒险
	1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：19分
	49.99美元	无对应周边		文：玛娜



本作是PSP版《寂静岭 起源》移植到PS2上的作品，游戏讲述了名叫特拉维斯的卡车司机因为一桩意外误入寂静岭，在蓝衣少女艾莉莎的引导下破坏了达利亚召唤邪神的仪式，并找回自己失去的回忆的故事。本作的剧情可以说是系列故事开始的原点，关于寂静岭的一切都从本作开始，在游戏中，玩家可以看到最早的寂静岭小镇的原貌、护士丽莎、院长卡夫曼等人，还可以了解到关于艾莉莎的许多事情。游戏虽然流程时间较短，不过多结局、收藏要素都仍然健在，可惜移植到PS2上之后也没有增加任何新要素，仅在画面上有所提升，玩过PSP版的玩家大可不必再尝试PS2版。



如龙 见参		SEGA	3月6日	★★★★☆
PS3	龙が如く 见参！			动作
	1人	对应玩家年龄：17岁以上	日版	UCG评分：26分
	7980日元	无对应周边		文：火云



“《如龙》系列”的第三部作品让所有玩家都大吃一惊，在经历了两作以现代日本极道纷争为主题的作品后，把故事的舞台转移到了幕府时代的日本京都。而主角也变成了剑豪宫本武藏。但是堂岛之龙并没有离开玩家，因为宫本武藏还有一个名字那就是——桐生一马。除此之外，玩家熟悉的老面孔都在本作中登场亮相，他们的名字自然都是赫赫有名的历史人物。虽然本作从“时装剧”变成了“古装戏”，但是系列的精髓依然全盘保留下来。在本作中玩家依然能够体验到曲折而感人的剧情，宫本武藏、遥和佐佐木小次郎等人之间的恩怨纠结有着吸引玩家一口气将游戏打完的魅力。由于加入了刀剑系统，所以本作在战斗上与之前将有很大的区别，桐生一马也就是宫本武藏在战斗中能够在一刀流和二刀流等流派之间切换，而QTE系统得到了保留。宫本武藏的绝学二刀流是战斗中的最大亮点之一，当切换为二刀流时玩家不仅能够做出凌厉的攻势，而且还能形成密不通风的防守，配对的刀剑组合在一起更能发挥出巨大的威力。为打造各种刀剑而东奔西走收集素材也是本作的乐趣之一，游戏中为玩家准备了数百个分支任务，其中既有帮助路人寻找遗失物品的任务，也有捕捉通缉犯为民除害的任务，喜欢收集和做任务的玩家能够在游戏中得到最大的满足。







▲采用了全新脸部表情引擎的本作在人物面部表情的刻画上达到了传神的效果，使得剧情动画中的人物演出更具感染力。

战神 奥林匹斯之链	SCEJ	3月6日	★★★★★
PSP	God of War: Chains of Olympus		动作
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：28分
39.99美元	无对应周边		文：多边形

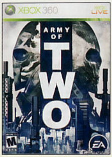


这是目前掌机上画面水准最高、音乐水准最高、游戏水准最高的动作游戏，在各方面都达到了掌机游戏所能企及的巅峰。适时的流程设定完全符合掌机游戏的特点与节奏，而精彩纷呈跌宕起伏的游戏流程能够令你完全投入到游戏之中而忘却了时间的存在。在几乎完全继承PS2版《战神Ⅱ》系统的基础上，针对掌机操作进行了改良，游戏的打击感设定极为精良，而GOD难度的挑战性也得以系数保留，能够让玩家在闲暇之余获得极大的成就感。



如果说游戏有什么缺点的话，那就是可重复性不高，这恐怕是系列所需要解决的重要问题。游戏在年中还推出过中文版，方便了英文不好的玩家。

战地双雄	EA	3月6日	★★★☆☆
多机种	ARMY OF TWO		动作射击
1～2人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：24分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：Gouki



经过数次延期才在今年年初发售的动作射击游戏，拥有一个相对写实的世界观，发生在世界各地军事冲突地区，讲述了一对雇佣兵为了钱和信念而战的故事。游戏极端强调双人配合作战这一理念，单枪匹马是完成不了任务的，也正因此，游戏对应分屏双打，这在次世代游戏中也是不多见的。游戏的画面表现了次世代主机应具备的水准，画面的质感很强，游戏后期的航空母舰关卡给人留下了深刻的印象，这也是整个游戏中最精彩的关卡。丰富的武器改装系统是游戏的另一大看点，通过战斗换取金钱来升级武器的做法延长了游戏时间，不过在游戏后期，玩家很可能会感到“游戏乐趣单一”。

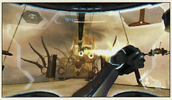


银河战士PRIME 3 堕落	Nintendo	3月6日	★★★☆☆
Wii	Metroid Prime 3: Corruption		主视角射击
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：24分
6800日元	无对应周边		文：炎骑士



本作是“《银河战士》系列”到目前为止的最新作品，在故事内容上紧紧衔接NGC上的前作：在《银河战士PRIME 2》故事发生的6个月之后，银河联邦的中央计算机突然遭受来源不明的病毒的侵袭，联邦高层初步判定这是宇宙海盗所为，于是召集了包括萨姆斯在内的众多赏金猎人商讨对策。然而这次看似平常的袭击事件背后却隐藏着巨大的阴谋，复活的黑暗萨姆斯已经开始四处传播作为污染物的Phazon，而这一次萨姆斯的任务就是阻止黑暗的恐怖活动。由于平台转移到了机能相对强劲的Wii上，因而游戏的流畅度和画面的细腻程度都有了进一步提高。并且，借助于Wii独特的体感操作机能，本作的玩法相比前两作发生了翻天覆地的变化。通过双节棍遥控器手柄对抓取动作和持枪姿态的模拟，玩家在游戏过程中将会体味到前所未有的代入感。相比前一作，开发人员在新游戏的关卡设计上花费了更大的心思，游戏的场景也进一步扩大。本作加入的失控模式是对游戏副标题的直接映射，当进入这个模式后，玩家面对的挑战将会直线上升。游戏的美版和欧版已经与去年秋季上市，而对应日本地区的版本则被延至今年3月。不过，不同版本之间在游戏内容上并没有任何区别。

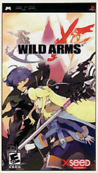






▲借助Wii的体感操作机能，玩家在游戏过程中将会感受到更强的代入感。

荒野兵器XF	SCEJ	3月11日	★★★★☆
PSP	Wild Arms XF		策略角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：—
39.99美元	无对应周边		文：玛娜



老牌角色扮演游戏“《荒野兵器》系列”首款PSP平台上的游戏，也是首次向策略角色扮演游戏领域挑战的作品。本作的背景仍然设立在逐渐荒芜的法尔盖亚上，玩家要扮演17岁的少女，率领一支骑士团为了打倒阻碍国家和平的元老院而战斗。游戏的战斗系统整体上与传统的策略角色扮演游戏并无大异，不过其独特的RES系统还是很大程度上增强了游戏的战略性，玩家要操作角色在六边形构成的地图上与敌人战斗，16种通用职业各具特色与技能，还有各种主角专属职业，游戏中的战法非常自由多变。战斗前玩家还可以得到有关敌人的情报，并根据这些情报来决定战斗的阵容与配备。



死亡之屋2&3 Return	SEGA	3月11日	★★☆☆☆
Wii	The House of the Dead 2 & 3 Return		光枪射击
1～2人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：20分
29.99美元	对应Wii Zapper		文：炎骑士



这款游戏其实只是将系列的2代与3代进行重新打包的炒冷饭版本。不过，借助Wii的体感操作机能，光枪射击类游戏的全部特点都得到了很好的再现，原作那火爆的游戏爽快感也被完整地保留了下来。如果将双节棍遥控器配合任天堂推出的Wii Zapper框体来使用，还可以感受到更强的游戏代入感。这款合集性质的游戏除了保留有原作的基本模式之外，还加入了难度更高的极限模式。极限模式的开启条件是将两部原作的基本模式通关。在这个模式下，敌人的攻击将会显得更加疯狂，己方武器的火力却被进一步削弱。不过在此模式下，玩家可以使用新增的格斗招式来进行肉搏。



最终幻想 水晶编年史 命运指轮	Square Enix	3月11日	★★★☆☆
NDS Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates			动作角色扮演
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：-
39.99美元	无对应周边		文：玛娜



本作是 2003 年推出的 NGC 游戏"《最终幻想 水晶编年史》系列"新作，本作以"水晶"为主题，讲述了在邪恶红月照耀下诞生了一对拥有特殊力量的双胞胎姐弟，两人在温柔的父亲呵护下健康成长，但是当邪恶的红色水晶的威胁来临时，为了探索隐藏在水晶背后的真相，两人踏上了对抗命运的严酷旅程。本作承袭了前作的种族、魔法等基本要素以及操作简单的动作战斗系统，游戏可以单人游玩或联机游玩，利用 NDS 的无线联机功能，本作可以让最大 4 名玩家同时参与合作过关、接受国王的委托，4 名玩家可以使用具备不同特性的四个种族的角色来完成各种打败怪物的冒险任务。



瑞奇与叮当 尺寸事件	SCE	3月11日	★★☆☆☆
PS2 Ratchet & Clank: Size Matters			平台动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：19分
39.99美元	无对应周边		文：胜负师



本作是 2007 年推出的 PSP 同名游戏的移植版，虽然 PSP 版的销量过百万，但与系列平均销量相比还有差距，PS2 版逆移植在目的性上比较明确。不过非常遗憾，本作的移植诚意令人失望，与 PSP 版相比，在画面和音效上没有任何强化，在电视上画面放大之后缺点也被无情地放大。而且游戏内容完全相同，流程较短、没有多人模式等弱点也没有改善。当然，本作并非一无是处，系列的特色还是得到了保留，比如强调动作射击和平台关卡的结合，想像力丰富的多种武器道具，趣味性较高的谜题设计和不高的难度，都可以满足平台游戏爱好者的需要，如果没有玩过 PSP 版倒是可以一试。



死刑犯2 充血	SEGA	3月11日	★★★☆☆
多机种 Condemned 2: Bloodshot			主视角射击
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：22分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：ACE飞行员



充斥着惊悚与恐怖暗示等元素的《死刑犯 2 充血》在当今主视角射击游戏中给人眼前一亮的感觉。作为一款个性很强的作品，本作一改前作强调解谜的游戏构成，进而变得更加强调与敌人血肉模糊的残忍战斗。新加入的近身肉搏系统视觉效果比较辛辣，不但按键要求有一定的技巧，而且打起来确实有拳拳入肉的刺激。为了配合这套肉搏系统，游戏中玩家配备的枪械武器并不多，重点还是那些武士刀、铁棍、扳手等野蛮的玩意，这样也更加突出了游戏暴力血腥的主题。可能由于是制作时间的问题，游戏到后期明显感觉到虎头蛇尾，不但画面质量下降，连关卡都有搪塞玩家的嫌疑。



影之传说2	Taito	3月13日	★★★☆☆
NDS 影之伝説 -THE LEGEND OF KAGE 2-			动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：22分
3990日元	无对应周边		文：ACE飞行员



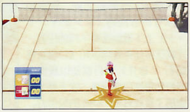
1985 年，在街机上诞生了《影之传说》的 1 代。20 多年过去了，经历了好几代主机的更替之后，超级忍者"影"又回来了，这份感动降临在了 NDS 主机上。时过境迁，虽然新作依然是一款横版卷轴动作游戏，不过《影之传说 2》相对于初代发生了巨大的变化。首先游戏利用 NDS 独有的双屏显示，使得游戏画面呈现出的更广大活动空间。在系统方面，游戏加入了多种忍术，蓄力攻击，招式升级等已经非常成熟的游戏系统，并且还加入了有一定水准的 BOSS 战，这使得《影之传说 2》的整体素质已经大幅超越前作，同时也为现已逐渐退潮的横版动作游戏注入了一股暖流。不过，本作的操作手感一般，流程关卡设计也缺乏亮点。



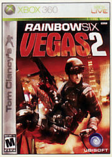
世嘉超级明星网球	SEGA	3月18日	★★★☆☆
多机种 Sega Superstars Tennis			体育
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：22分
29.99美元	对应机种为Wii、PS3、X360、PS2及NDS		文：炎骑士



SEGA 效仿《任天堂全明星大乱斗 X》的作法，将自家诸多游戏明星召集在一起举行了一场热闹非常的网球盛会。诸如索尼克、乌拉拉、蛋头博士等大量 SEGA 招牌角色都会在游戏中登台亮相。尽管游戏本身的主题围绕着网球展开的，但玩法可谓花样百出。根据不同游戏的风格特点，网球比赛的规则也会发生明显的变化。尽管游戏的整体风格偏向卡通，但凭借 SEGA 多年制作网球游戏积累下来的经验，本作对网球规则的细节描写同样十分专业，不同体型的角色之间不仅会有能力上的差异，而且还隐藏有相互克制的属性。Wii 版中加入了对体感操作的支持，从而令代入感得到了进一步提高。



彩虹六号 维加斯2	Ubisoft	3月18日	★★★☆☆
多机种 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2			主视角射击
多人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：24分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：ACE飞行员



由于前作在全球范围内大受好评，所以仅时隔一年，2 代就推出了，这个趁热打铁的速度相对于一款超大作来说确实仓促了一点。在 2 代中，玩家将不再扮演彩虹小队队长摩根，而是交给玩家自己定义一名角色投入到彩虹小队中执行任务。游戏的操作和系统和前作几乎一模一样。前作大获好评的小队模式依然是游戏的精华。可能是由于制作时间较短的问题，2 代在画面上反而有所下降，不过依然精彩的任务弥补了这一不足。网络对战和全新的军衔升级系统成为 2 代最大的卖点。在网站中，《维加斯 2》加入了包括团队掩护，定时拆雷等全新的模式，这些新要素的加入让本作耐玩度得到了提升。



装甲核心For Answer | FromSoftware | 3月18日 | ★★★☆☆

多机种

Armored Core:For Answer		动作射击
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24分
6800日元	对应机种为PS3及X360	文：炎骑士



作为系列最新续作，本作的系统延续并改良自之前的四代，因而游戏的整体完成度是相当之高的。借助次世代主机的强大机能，游戏中各类战斗机器人的细节得以更好地展现出来。并且，游戏的战斗更加火爆刺激，难度也更上一个台阶。除了较高的入门操作门槛之外，这款游戏中各类机器人对于各种强化零部件的依赖程度也有进一步提高，机体改造的复杂程度也显得相当专业和细化。并且，游戏还对应四代的存档，玩家可以将前作中获得的徽章和各种零配件应用于本作中。此外，本作的另一大亮点还在于网络模式中的对战与协力。这无疑令游戏的耐玩度得到了进一步提高。



时间空洞 | Konami | 3月19日 | ★★★☆☆

NDS

タイムホロウ～奪われた過去を求めて～		文字冒险
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：17分
4980日元	无对应周边	文：玛娜



一款较有新意的文字冒险游戏，游戏讲述了一名和父母一起生活的普通高中生时尾步郎在17岁生日的梦里梦到自己在一场大火中与父母分离，当他醒来之后，世界真的发生了变化，在这个世界中，他已经在12年前失去了双亲……游戏中主角拥有一支可以划开时间空洞的笔，他必须将改变了的世界全部修正，让它变回原来的样子并找回自己的父母。玩家可以通过与其他人物对话或者调查找到线索，然后根据这些线索推理并确定发生问题的时间、地点与内容等资讯，最后使用笔圈出要修正的地方，便可以对过去发生的事做出改变，游戏具有丰富的解谜要素，很适合喜欢推理与解谜的玩家。



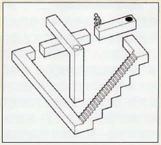
无限回廊 | SCEJ | 3月19日 | ★★★★☆

PSP

无限回廊		益智
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：–
3980日元	无对应周边	文：多边形



所谓眼见为实，但是在《无限回廊》里，却未必为实。本作是一款利用视觉错觉产生各种奇妙游戏体验的解谜游戏。我们要引导自己的小人安全地从起点走到终点，路途中有许许多多的陷阱。但是，当你变换视点时，陷阱却会消失得无影无踪，玩家操作的小人也能如履平地。视点变化之后，整个游戏内的空间变得十分奇妙。无所谓远近，也无所谓真伪。除了PSP版外，同步发售的PS3版为玩家们准备了更多丰富多彩的"回廊"。当你和朋友一起挑战完所有回廊后，你还可以自己设计一条最难的回廊给你的朋友玩看。这是一款非常有趣的益智游戏，本作带给了我们奇妙的想象空间。



重生传说 | NBGI | 3月19日 | ★★★☆☆

PSP

テイルズ オブ リバース		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边	文：晴天



虽然本作是移植自2004年12月16日发售的PS2版，不过在画面上却和PS2版相差无几，支持宽屏显示后，游戏中的人物也比PS2版感觉更大，让战斗时的画面演出更加具有魄力。游戏的主线流程和初版相同，主要增加了系列特有的挑战内容"斗技场"，在其中玩家可以分别完成"个人战"和"团体战"来赢得角色独有的称号和武器。随着游戏的进度不断深入，玩家不但可以收集到由系列原画师猪股睦实重新绘制的插画等要素在"画廊模式"中进行欣赏，而且配合某些名场面还有专门的注解让玩家对感人的剧情进行回顾，使新老玩家都能对游戏的内容有更加深入的了解。



战国无双2 with 猛将传 | Koei | 3月19日 | ★★☆☆☆

X360

战国无双2 with 猛将传		动作
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：–
7800日元	无对应周边	文：纱迦



本作是PS2上的《战国无双2》与《战国无双2 猛将传》的移植版，相当于是合集，价格变便宜了。这也是"《猛将传》系列"首次在PS2以上的机种上推出。《战国无双2 猛将传》增加了新角色和新关卡，还追加了新的最强武器和新的动作。X360版《战国无双2》除了画面要胜过PS2版外，还增加了在线对抗的模式，不过评价一般。而《战国无双2猛将传》的内容和PS2版没有区别，不过又增加了250点成就，使得成就总数达到了1250点。值得一提的是为了照顾那些买过《战国无双2》的玩家，本作还提供了下载版，玩起来更加方便了。



口袋妖怪守护者 融合 | Nintendo | 3月20日 | ★★★☆☆

NDS

ポケモンレンジャー バトナージ		角色扮演
1～3人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：–
4800日元	无对应周边	文：九兵卫

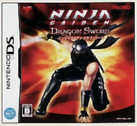


本作是"《口袋妖怪守护者》系列"的最新作。和正统作品稍有区别，游戏中的主角被称为守护者（レンジャー），肩负着保护自然以及和平的责任。令FANS比较惊喜的是，游戏里可供玩家选择成为拍档的口袋妖怪非常丰富，借助它们的各种力量不但能够消灭邪恶的敌人，玩家还可以和口袋妖怪一起在水中和天空中自由遨游。此外，通过NDS的Wi-Fi联机功能，玩家也能从守护者网络（レンジャーネット）上下载到各种不同的任务，完成这些任务还可以和《口袋妖怪钻石·珍珠》进行联动以获得一些新的特殊口袋妖怪，这无疑大大增加了游戏对于FANS的吸引力。



忍者龙剑传 龙剑

忍者龙剑传 龙剑	Tecmo	3月20日	★★★★☆
NDS	NINJA GAIDEN Dragon Sword		动作冒险
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：25分
5040日元	无对应周边		文：多边形



次世代最强动作游戏之一的《忍龙》以全新游戏方式登陆 NDS 平台，你手中的笔化作一把出鞘的利剑，带领隼龙斩妖除魔。作为该系列第一款 NDS 作品，玩家在游戏中只有一支触控笔就能完美控制角色，使用包括手里剑、冲刺跳跃，甚至是强大的忍术。忍术攻击的方式也很新颖，方法是利用手中的笔在屏幕上写下各种汉字来发动。结合时间限制和时机评定等系统，本作的忍术攻击可谓相当有趣。令人不由得想起古代玄术中画符为兵的情景。本作继承 PS3 版《忍龙》和系列前作的世界观设定，但也拥有自己全新的原创剧本，玩起来新鲜感十足，对系列有爱的玩家值得尝试！



暗之领域

暗之领域	D3 Publisher	3月25日	★★☆☆☆
多机种	Dark Sector		动作射击
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：16分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：ACE飞行员



或许很多人都不记得了，本作可是次世代游戏的先锋，在 X360 还没有发售时，有关本作的概念影像就已经早早的被公布出来了，然而直到 2008 年 3 月我们才见到这款游戏真面目。本作采用了与《生化危机 4》相类似的越肩视角进行游戏，最特别之处在于主角手中持有的那把可以投掷出去的回旋镖，可以将敌人进行斩首，碎肢等特殊斩杀效果，而且可以无限次使用，这也成为了本作的一个标志。游戏的环境始终呈现出阴沉的黑暗基调，长时间游戏容易产生疲劳，再加上到了游戏中后期，主角的任务类型始终没有发生太多的变化，这样的乏味设计无法让本作达到大作应有的高度。



怪物猎人 携带版 2nd G

怪物猎人 携带版 2nd G	Capcom	3月27日	★★★★★
PSP	モンスターハンターポータブル 2nd G		动作
1～4人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：27分
4800日元	无对应周边		文：火云



虽然在隔了将近一年之后才推出资料片，但是这对于这款姗姗来迟的"G"，我们完全可以用《怪物猎人 P2 猛兽传》来言简意赅地概括之。新增的怪物及亚种、新地图、新武器、新防具、新系统……猎人的世界扩疆了将近一倍。无论对于 PSP 还是"《MH》系列"，本作都是一款里程碑式的游戏，发售不到一年就突破 250 万销量大关，这在日本本土来说简直就是一个"怪物级"的游戏，这无疑给予了其他厂商极大的信心。而 PSP 在本作的发售后销量也开始节节攀升，PSP 今年的出色表现与本作获得的成功不无关系。在多人联机狩猎乐趣得到大幅扩充的同时，玩家还可以在村长任务里与自己培育的猎人猫共同执行任务，从而彻底给孤独的单机时代画上了休止符。眠鸟、熔岩龙、崩龙和迅龙等新物种，以及绿毛兽王、砂狮子等新亚种的加入自然为本作的武器和装备提供了更多的选择。除了新增加的装备之外，游戏还对原有的装备和武器的性能做出了调整，如霸龙系过于强悍的武器和装备都等到了修正。G 级武器和装备的性能跟上一层楼，游戏鼓励玩家向高难度的任务发起挑战，只有击败了高难度下的怪物才能获得珍贵的素材。无论你是征战猎人世界多年的老鸟，还是初入猎人村庄的新手，都可以将本作视为一个新的起点。







▲作为游戏的主打兼独占怪物，迅龙的设计还是非常成功的，迅龙套也迅速取代霸龙套成为新的"校服"。

罪恶装备XX AC PLUS

罪恶装备XX AC PLUS	Arc System Works	3月27日	★★★☆☆
PS2	GUILTY GEAR XX ACCENT CORE PLUS		格斗
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：–
6090日元	对应机种为PS2及PSP		文：九兵卫

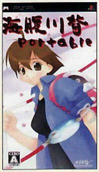


游戏可以理解为 2007 年 5 月推出的《罪恶装备 XX AC》的强化版，除了小幅修正部分角色的性能以外，之前颇受好评的故事模式在本作中也得以回归，使用人物方面则追加了 JUSTICE 和 KLIFF 这两名系列玩家熟悉的老面孔。从一款 2D 格斗游戏角度而言，本作于其他同类作品的最大区别就在于华丽的演出效果以及爽快度十足的空中连段，对战节奏更快更激烈，压制与多择的变化也给重度格斗游戏玩家留下了充分的研究空间。同年 7 月 24 日推出的 PSP 版不但保留了 PS2 版的全部要素，还增加了组队模式，让掌机玩家也能体会到比赛对战的气氛与乐趣。



海腹川背 携带版

海腹川背 携带版	MMV	3月27日	★★☆☆☆
PSP	海腹川背 Portable		动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边		文：晴天



本作是根据 1997 年 2 月发售的 SFC 版《海腹川背 · 旬》移植的一款动作游戏，玩家需要操纵 19 岁的少女海腹川背利用手中的鱼竿发射鱼钩来捕获沿途出现的鱼类敌人，或利用其高度弹跳、摆渡等特性来通过障碍，最终到达每个关卡的终点。游戏的每个关卡被分成许多个小场景，而且这些场景会利用不同的出口相连，所以即便是同一关卡到达终点的路线也有很多条，实际游戏的难度也会根据场景中出现的敌人和障碍发生变化。为了配合以上的设定，游戏中也提供了回放（REPLAY）功能让玩家能够将不同路线的攻关方法保留下来和好友进行分享，非常适合喜欢挑战与钻研的玩家。



四月 APRIL

4月1日 Capcom 宣布《怪物猎人　携带版 2nd G》发售不到一个星期，销量即突破百万，创造了PSP 游戏的最快销售记录。



4月2日 国际消费电子协会宣布 PS 之父久多良木健将会被载入其名人堂行列。

4月4日 业内传闻将有公司以 80 英镑每股的架构收购 SCi　Eidos，受此刺激当日该公司股价突然暴涨 20.4%，时代华纳、育碧等公司都在与其进行收购谈判。

4月上旬 日本 Enterbrain 出版集团的统计显示，上个财年日本游戏市场整体规模为 6769 亿日元，同比增长 3.8%。

4月上旬 法国媒体报道 Vivendi 从多家银行获得了 35 亿欧元的贷款，并发行 14 亿美元的企业债券，以确保 Activision 和 Vivendi 顺利合并。

4月上旬 美国媒体报道，派拉蒙电影公司正在部署其进军游戏产业的计划。

4月上旬 为了将 Wii 打造成真正的健身机，任天堂斥资 4000 万美元用于为美版《Wii Fit》造势。

4月16日 EA 宣布“《模拟人生》系列”累计销量突破一亿套大关，该系列成为《超级马里奥兄弟》、《口袋妖怪》之后的全球第三个亿级游戏系列。

4月18日 EA/T2 并购案再起风波，美国联邦贸易委员会介入调查，EA 宣布原定于 4 月 30 日的最后期限延长到 5 月 16 日，对 T2 的收购价从 26 美元降低到 25.74 美元。

4月21日 Capcom 宣布《怪物猎人　携带版 2nd G》累计销量突破 200 万套，成为上半年日本最畅销的游戏。

4月22日 索尼宣布 Home 将于夏季开始内测，公测将于秋季启动。

4月24日 任天堂宣布其上财年销售额达到 1.67 万亿日元，同比增长 73%，几乎达到了整个美国游戏产业的整体规模，净利润也高达 2570 亿日元。

4月24日 微软宣布 X360 累计销量超过 1900 万台，微软游戏部门再次实现盈利。

4月25日 英国 Codemasters 公司宣布收购世嘉赛车游戏工作室。

4月29日 《横行霸道 IV》上市，以首日 3.1 亿美元、首周 5 亿美元的销售额成为娱乐产业历史上最成功的作品。

ACE飞行员2008年度十佳游戏

- 战争机器 2
- 横行霸道IV
- 潜龙谍影 4　爱国者之枪
- 机车风暴　太平洋裂谷
- 使命召唤　战火世界
- 战神　奥林匹斯之链
- 忍者龙剑传II
- 小小大星球
- 鬼泣 4
- 生化尖兵　重装上阵



年度感言 我觉得本人这“十佳游戏”阵容已经非常华丽了，其实让我再写出几个游戏来也不嫌多啊。2008 年，次世代游戏逐步走向成熟，许多都已经结出了硕果，这一局面让人欣喜，写到这里我都懒得去回首 2007 年无 Game 的苦涩（对于我来说）。展望 2009 年，我已经被 2 月开始的游戏大潮给冲昏了头脑，过年休假之后接下来就是美美的大作陪着我度过几个月的快乐时光，《杀戮地带 2》来吧！《生化危机 5》来吧！对了，很有可能还有《战神III》……我左拥右抱，想玩啥就玩啥，哎呀……这日子过得也太快活了吧，我唯恐有一天失去她后无法承受这种失落。2009 年，让我们玩得更好！

星之海洋　二度进化

星之海洋　二度进化	Square Enix	4月2日	★★★★☆
PSP	スターオーシャン2 セカンドエヴォリューション		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24分
4800日元	无对应周边		文：晴天



本作是 1998 年发售的 PS 版移植版，除了游戏画面对应宽屏显示外，全程语音、新同伴、全新的主题曲和精心制作的动画都会让老玩家感动不已。游戏一开始可以选择男女主角，除了序章的故事稍微有所区别外，之后能够加入的同伴也会不同，但并不影响游戏最后的结局。游戏战斗的一大特色就是玩家可以在战场中随意移动，配合 L 和 R 键设定的各种技能就能轻松使出华丽的连击给予敌人极大的伤害。而在角色育成方面除了通过等级提升学会特技外，玩家还可以购买技能书，然后使用战斗后获得的 SP 来学习各种被动技能，从而衍生出合成、炼金等系统来提升收集道具的乐趣。



无双大蛇　魔王再临

无双大蛇　魔王再临	Koei	4月3日	★★★★☆
PS2	无双OROCHI　魔王再临		动作
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：24分
6800日元	无对应周边		文：纱迦



《无双大蛇》开创了“三国”+“战国”的先例，本作虽然名义上不是正统续作，但是从新增的内容以及故事设定来看，称为 2 代是完全没有问题的。游戏保留了前作所有的 79 名角色，另外又加入了《战国无双 2　猛将传》的新角色，还有孙悟空、卑弥呼等原创角色，总计角色数量达到了惊人的 92 人。单从分量来说，本作称得上是令人窒息。

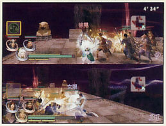
前作的最高难度下，敌我双方均拥有一击必杀的威力。本作则对难度进行了修正，敌人的攻击力普遍下降。而游戏的系统变化不大，属性攻击依然强劲无边，此外又加入了武器炼成的新要素。新增的合体技既华丽又实用，援护技则让玩家被秒杀的危险进一步降低。这些改进使得游戏难度大幅下降，是系列史上爽快感最高的一作。不过游戏还收录了演剧模式，这个模式不仅仅是相当于几个新的关卡，里面敌人的攻击力和前作相仿，对难度不满的玩家应该尝试一下。



▲本作的隐藏服装很受好评，这是继《战国无双》之后的第一次。

本作于 2008 年内还先后移植给 X360 和 PSP，X360 版画面有所上深，远景更深，不过拖慢情况反而更加严重。PSP 版则表现出众，最大限度地保留了游戏内容，语音和过场动画的数量远胜之前的 PSP 版《无双大蛇》，还加入了 3 套来自新作《真 · 三国无双　联合突袭》的造型，非常值得推荐！





马里奥赛车Wii

马里奥赛车Wii	Nintendo	4月10日	★★★★★
Wii	Mario Kart Wii		竞速
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：27分
5800日元	对应Wii方向盘		文：炎骑士



如果说加入了体感式操作是这款游戏与以往作品的最大区别的话，那么对多种控制设备的支持以及丰富多彩的网络模式则让已经十分出色的本作锦上添花。相比其他标榜专业和写实风格的同类游戏，简单的操作方式室这款作品的最大优点，即便是对电子游戏一窍不通的新手，也可以迅速掌握驾驭赛车的方法。玩家可以在双节棍遥控器、经典手柄以及 NGC 手柄这几种控制器中随意选择，更可以尝试任天堂推荐的 Wii 方向盘，体验更富代入感的拟真操作方式。精心制作、风格迥异的 32 条赛道可以满足任何一个热衷于反复挑战的玩家。





除了常规的大奖赛模式之外，玩家还可以独自尝试挑战幽灵角色，以及与亲朋好友一起进行热闹的对战。如果将主机接入互联网，那么玩家还可以在网络模式中体验最多 12 名角色同场竞技的刺激比赛。游戏的另一大特色在于支持全球范围内的网络排名，当进入专门的"马里奥赛车频道"之后，玩家便可以直观地看到自己在全世界的排名位置。这一新奇而大胆的设定无疑会进一步提高玩家的挑战欲望。除了大量来自任天堂的知名游戏角色之外，玩家在达成一定条件之后还被允许使用自己原创的 Mii 角色进行游戏。除了传统的竞速比赛之外，游戏中还附带了规则独特的对战小游戏供玩家调剂口味。



▲玩家操纵的角色在半空中还可以作出各种花样特技动作，从而获得额外加分奖励。

魔唤精灵 携带版

魔唤精灵 携带版	Falcom	4月24日	★★★☆☆
PSP	ヴァンテージマスターポータブル		策略角色扮演
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边		文：九兵卫



本作是一款集结了 Falcom 旗下"《空之轨迹》系列"众多知名角色的回合制策略角色扮演游戏，1997 年最早诞生于 PC 平台。除了以加入人气角色作为新的卖点之外，本作召唤精灵的战斗部分做得也是比较有亮点的。战场地形是战斗时必须要考虑的一个关键因素，魔晶石和属性的利用也对于策略的安排非常重要。游戏中共有 18 种不同的职业，每个职业都有对应的结局，所以反复挑战的乐趣还是很高的。另外，游戏中提供的"故事模式"和"自由战斗"等 4 种模式，初心者和老玩家都能得到满足。闲暇之余我们还可以通过 PSP 的无线联机功能和同伴进行对战。



大神

大神	Capcom	4月15日	★★★★☆
Wii	OKAMI		动作冒险
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：–
29.99美元	无对应周边		文：胜负师



《大神》的 PS2 版于 2006 年推出，是悲情的四叶草工作室最具传奇色彩的作品。本作采用了罕见的水墨渲染风格，景色如画，音乐如诗，风雅不凡。游戏以化身为白狼的天照大神为主角，融合了日本古代的神话传说，极具东方神韵。当然，其中也有不少恶搞和戏说的成分，有很多让人忍俊不禁的小细节。游戏的解谜比重较高，而战斗与解谜都紧紧围绕着画笔这一核心系统，活用十三种笔神的能力是游戏中最为有趣的体验，其设计的精巧与创意也饱含其中。Wii 版的改变主要在于画笔的体感操作，游戏主体基本没有变化。尽管如此，对于喜欢游戏艺术的玩家来说，本作依然值得重温。



战场的女武神

战场的女武神	SEGA	2月24日	★★★★☆
PS3	战场のヴァルキュリア		策略角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：26分
7980日元	无对应周边		文：胜负师



这是一款真正意义上的次世代战棋游戏，在很多方面都突破了"走格子"游戏的传统局限性。本作的系统新意十足，战斗采用动态移动、静态攻击的半即时回合制，作战单位可以在复杂的环境中自由移动，虽说有移动力限制，但一个回合内同一作战单位可以连续行动，不同兵种的特点和迎击、反击等细节设定，让攻守双方的平衡度得到了保证，同时也极具策略性。新颖的游戏方式在上手方面需要一定的时间去适应，好在系统点是随游戏进程逐步开放的，良好的学习曲线和循序渐进的难度控制让玩家更容易接受游戏中那些前卫的新设想、新尝试。比如升级针对的是整个兵种而非个人，而队员差异则以特技和性格来区分，性格中甚至有负面效果；而评价系统只以回合数为惟一标准，突显了"闪电战"的战术理念，大胆的设计可谓层出不穷。但系统中也有不完善的地方，胜利条件的单一让游戏难度控制表现不理想，好在游戏内容的数次追加更新给予了玩家更多的选择与挑战。在将游戏完美所需的 50 小时里，除了可以享受水彩布画效果的精致画面与崎元仁笔下的优美音乐外，还可以欣赏游戏优秀的剧情，在残酷的战争中孕育出的坚强信念与美丽爱情让人为之动容。对于战棋游戏爱好者来说，错过了这样的作品必将留下遗憾。







▲虽然这并不是一款动作射击游戏，并不特别强调动作要素，但丝毫不影响战斗的紧张感。

太鼓之达人DS 七岛大冒险	NBGI	4月24日	★★★☆☆
NDS	太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险		音乐
	1～2人	对应玩家年龄：全年龄 / 日版	UCG评分：21分
	4800日元	对应专用鼓棒	文：胜负师



系列登陆 NDS 后的第二作，与前作相比进步比较明显。不单是画面更加精细，为玩家所诟病的音质问题也有所改善，推荐玩家戴上耳机进行游戏。虽然本作的容量不大，但是歌曲的初始数量就达到了 36 首，包括《偶像大师》和《高 达 00》等热门曲目，并有十分特别的新模式和新玩法。游戏最大的改变就是加入了“七岛大冒险”的单人游戏模式，七个岛屿由若干个小关卡组成，过关需要满足不同的条件，难度循序渐进，并设有多种干扰的 BOSS 战和大量的收集要素。获得道具后，可以给可爱的太鼓进行换装，颜色也可自定义，换装与剧情解谜相结合的设计是游戏的亮点。



召唤之夜	Banpresto	4月24日	★★★☆☆
NDS	サモンナイト		策略角色扮演
	1人	对应玩家年龄：全年龄 / 日版	UCG评分：20分
	4800日元	无对应周边	文：晴天



从 PS 移植到 NDS 后，游戏中双屏显示的战斗信息能让玩家在作战时更方便地了解到敌我双方的差距，以便制定好相应的战术。而从 3 代开始才加入的“Brave Clear”系统则要求玩家在特定的等级限定下完成剧情战斗获得装备“队伍能力”所需要的“队伍点数”，并利用它们不同的战斗辅助效果使战术的运用产生更多变化。和初版相比，NDS 版最大的改变就是引入了 4 代的“结缘系统”，玩家合成出召唤兽后，进入特殊的“召唤兽交流模式”使用 NDS 的触控功能作出召唤兽喜爱的行动可以提升它们的好感度，进而才能使用每个召唤兽独有的召唤魔法。



横行霸道IV	Rockstar Games	4月25日	★★★★★
多机种	Grand Theft Auto IV		动作
	多人	对应玩家年龄：18岁以上 / 美版	UCG评分：30分
	59.99美元	对应机种为PS3及X360	文：多边形



“如果你爱他，就把他送到纽约，因为那里是天堂；如果你恨他，就把他送到纽约，因为那里是地狱。”嗯，是的，这是上世纪 90 年代的一句经典台词。如今拿来形容以纽约为背景的本作，一点也不为过。你很难想象纽约能够被完整地装在一个游戏里，包括发生在这座城市里的爱恨情仇。但其实也不难，本作会以系列史上最高的自由度欢迎你来到纽约，来到《横行霸道 IV》的世界。所有你在熟悉的电影和美剧里所看到的情景，都将被本作真实还原在你的电视屏幕上。在本作中开车穿越纽约时，你会看到高大的布鲁克林大桥、交错的高架线路、宏伟的曼哈顿区、顶着大广告牌的黄色出租车、肮脏狭窄堆满垃圾桶的高楼小路、在天桥底下生火取暖的流浪汉们。这次可不是在看美剧，这次你是导演兼主演。你可以选择做一个安安分分的小市民，你也可以选择作一个为非作歹的江洋大盗，但并非游戏就可以为所欲为，你依然需要面对纽约警方的追捕。本作的剧本虽然看起来类似美国版《喋血双雄》，但是剧本的灵魂——人物的感情矛盾冲突，则胜过系列以往的任何一作。在继续弘扬系列的自由度特色的同时，该系列也在通过剧情、系统等细节方面的努力让游戏变得更好玩。







▲不爽就来玩《横行霸道IV》，在这里你想干什么就可以干什么。

五月 MAY

5月1日 Activision 宣布将不会参加 2008 年的 E3 展，并退出美国游戏业协会 ESA。NCsoft、Foundation9 等公司也在同日宣布拒绝出席 E3。

5月6日 索尼在伦敦召开了“PlayStation Day”会议，宣布 PS3 话题大作《杀戮地带 2》将延期到 2009 年 2 月发售。

5月6日 鉴于休闲游戏日益流行，EA Sports 决定推出新品牌“EA Sports Freestyle”，并加强对 Wii 的支持。

5月7日 id Software 宣布采用其第五代游戏引擎的《毁灭战士 4》已经在开发中。

5月9日 索尼宣布“《GT 赛车》系列”累计销量已超过 5000 万套。

5月10日 美国证监会的消息显示，EA 已经贷款 10 亿美元准备收购 Take-Two。

5月13日 微软在旧金山召开“X360 春季展示会 2008”，公开了 Rare 开发的两款新作，并表示 X360 在美国国内销量率先突破千万。

5月13日 Konami 大张旗鼓地召开了《潜龙谍影 4》制作完成发布会，公开了与多家公司的交叉宣传。



5月14日 索尼宣布其 2007 财年净利润达到了历史最高水平，SCE 亏损额从 2323 亿日元减少到 1245 亿日元。

5月15日 三上真司等原 Capcom 四叶草工作室核心人员成立的 Platinum Games 一口气公布了《猎天使魔女》、《疯狂世界》和《无限航路》，将由世嘉代理发行。

5月16日 索尼在好莱坞举办“E3 展前审判日”，提供《杀戮地带 2》等多款新作试玩。

5月16日 索尼宣布《龙骑士传说》制作人吉田修平将会将接替菲尔·哈里森，担任 SCE 全球工作室总裁。

5月16日 《星球大战》发行商 LucasArts 宣布退出美国游戏业协会 ESA。

5月19日 EA 宣布收购 Take-Two 的最终期限将会推迟到 6 月 16 日。

5月20日 Capcom 召开财务决算说明会，宣布《生化危机 5》将在 2008 财年内发售，目标销量 230 万套。

5月23日 Square Enix 财务决算说明会，社长和田洋一表示《勇者斗恶龙 IX》销量有望达到 1000 万。

大云2008年度十佳游戏

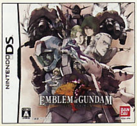
- 怪物猎人 携带版 2nd G
- 世界足球 胜利十一人 2009
- 鬼泣4
- 横行霸道Ⅳ
- 女神异闻录 PERSONA 4
- 战争机器2
- 如龙 见参
- 火爆狂飙 天堂
- 死亡空间
- 小小大星球



年度感言 2008年是续作井喷的年份，许多玩家翘首以盼的系列都有续作推出，而且大部分的素质都对得起系列的盛名。在超级大作越来越卖座的年代，依靠过去积攒下来的人气系列捞钱无疑是最保险的法子，但是我们依然欣喜地看到本年度涌现出了大量高素质的原创游戏，这一方面说明次世代已经逐渐走向成熟，另一方面也说明软件开发商们也已经发现与其继续吃老本，不如创造出更多卖座的新作品扩宽市场并培养更多的玩家群体，这才是公司运作的真正良性循环。但愿明年我的十佳游戏名单中能够出现更多原创游戏的身影。

高达之纹章

高达之纹章	NBGI	5月1日	★★☆☆☆
NDS	Emblem of Gundam		策略
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：18分
4800日元	无对应周边		文：炎骑士



虽然同为高达题材的策略类游戏，但这款原创性质的游戏在玩法上与大家熟知的《SD高达G世纪》和《基连的野望》却大相径庭。相比这两个同门前辈，这款游戏既没有繁杂的治理要素，也见不到略显专业的机体设计和建造，而是以突出高达世界观为主旨，让玩家感受"宇宙世纪"中的历史脉搏。这款游戏中的战斗方式同样属于异类，战场地图上并没有按照策略类游戏常见的方式以"走格子"的方式进行表现，而是按照战区的分布进行划分。这种大小不一的战区划分方式搭配游戏中常用的逼近式战术，与我国的民间传统游戏"华容道"有很多的相似之处，玩家利用触控笔即可实现对战局的掌控。



光辉圣约2 意志

光辉圣约2 意志	MMV	5月15日	★★☆☆☆
NDS	ルミナスアーク2 ウィル		策略角色扮演
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：19分
4800日元	无对应周边		文：九兵卫



相较一年前同样在NDS平台上推出的前作，这次的续作的故事剧情发生的变化比较大。在以魔法为主导的世界中，玩家扮演的主角需要和女王骑士团的同伴一起与暗之魔女进行抗争。整体而言，游戏并没有什么过于复杂的系统，战斗的难度可以说是很低，即使不擅长策略游戏的玩家也能很快上手。令人眼前一亮的是本作的人设非常精美，战斗发动特技时上屏幕还会出现非常养眼的特写画面。不过要说本作最吸引玩家的地方，那莫过于给游戏中各个角色配音的豪华声优阵容了，保志总一朗、田中理惠、福山润、生天目仁美等等这些名字相信不少玩家都非常熟悉吧。



欧洲足球锦标赛 2008

欧洲足球锦标赛 2008	EA	5月19日	★★★☆☆
多机种	UEFA EURO 2008		体育
多人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：23分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：火云



作为欧足联惟一指定的授权游戏，本作选择了在欧洲杯开战之前与全世界球迷见面。授权一向是EA体育游戏的优势，本作有超过50支的欧洲国家足球队登场，玩家熟悉的各国足球英豪们也全部以实名在游戏中悉数亮相，而且他们的数值也是经过全新修正的。本作的引擎使用的是《FIFA08》的改良版本，游戏画面中对球员的刻画更加细腻，球衣的纹理以及摆动也更加真实，不同的天气条件下还会产生不同的互动效果。值得一提的是本作的在线对战功能，玩家可以在游戏的"国家队之战"模式中，与全世界的玩家共同体验欧洲杯的乐趣，使用自己心仪的球队夺取欧洲杯是玩家的最大动力。



歌星

歌星	SCEA	5月20日	★★★☆☆
PS3	SingStar		音乐
1～8人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：–
59.99美元	对应PS3专用无线话筒		文：丁丁



这是一款面对北美市场的卡拉OK游戏，如果你对欧美流行乐相当感兴趣的话，可以关注一下这款游戏。游戏中收录了30首歌曲，并且可以付费下载大量的新歌。特别值得一提的是本作收录的歌曲类型广泛，且是原声原唱，包括The Rolling Stones、Dave Matthews Band、Coldplay、U2等知名乐队的精选曲目。每一首歌曲都会配有相应的MV画面或是艺人的视频。本作的游戏界面相当精致，操作便利。而这款游戏的单机多人模式可以说是非常专业的飚歌模式，你可以在家和朋友一起对抗，看看谁唱得更准。但在线模式不支持对战。



薄雾

薄雾	Ubisoft	5月20日	★★☆☆☆
PS3	Haze		主视角射击
1～4人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：17分
59.99美元	无对应周边		文：ACE飞行员



本作是PS3上一款完全原创的独占第三方作品，这对于PS3来说已经比较难得，因此也受到了一定的关注。游戏由著名"《时空分裂者》系列"开发商FREE RADICAL负责制作，讲述的是未来时代一个受雇于私人高科技国际雇佣兵团的士兵在南美洲执行镇压暴乱任务中的经历，由于士兵发现该集团和种种不可告人的秘密，最终踏上一条自我救赎之路的故事。游戏最大的特色就是可以为自己注射针剂从而进入暴走状态进行射击。然而游戏的射击手感制作得并不好，而且不容易瞄准，再加上敌人和武器设定都过于普通，种种平庸设计导致这款游戏整体素质一般。游戏到后期还算有一定飞跃。



海格力斯的荣光 魂之证明 | Nintendo | 5月22日 | ★★☆☆☆

NDS
ヘラクレスの栄光 ～魂の証明～ | 角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG评分：-
4800日元 | 无对应周边 | 文：纱迦



《海格力斯的荣光》本为Date East的FC名作，诞生于1987年，后来曾在SFC和GBA上推出过续作。本作是系列14年来的首款作品，游戏剧本由曾担任原系列以及《最终幻想Ⅶ》编剧工作的野岛一成主笔。游戏的世界观是奥林匹斯众神统治的远古时代，主人公拥有不死之身，但失去了记忆。游戏采用回合制战斗方法，攻击方式主要是攻击、魔法、技能，在特定条件会随机发动能力。魔法和技能发动中可以通过触控笔来强化，例如连续点击和选择符号等等。总的来说是一款很传统的游戏，而且游戏的画面也毫不出众，节奏也比较慢，只适合老玩家用来怀旧。



机车风暴 完全版 | SCE | 5月22日 | ★★★★☆

PS3
MotorStorm Complete | 竞速
1～4人 | 对应玩家年龄：12岁以上 | 日版 | UCG评分：-
4980日元 | 无对应周边 | 文：九兵卫

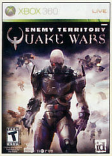


《机车风暴》是PS3早期最受欢迎的竞速游戏，宽广的沙漠、沟壑交错的荒原以及满是峭壁的悬崖构建而成的游戏舞台加上真实刺激的竞速感，游戏一经推出就受到了众多玩家的追捧。在高人气的号召下，官方在游戏发售后在网战、游戏模式等部分进行过8次强化和补充。而时隔一年半之后推出的这款“完全版”在保留原有内容的基础上，一次性收录了所有下载更新要素以及全部的新增车体、赛道；游戏模式方面则有单机、在线、生存等5种不同的模式，最多支持12名玩家同台竞技的网络对战部分再次将“烂泥赛车”的旋风引入推向了新的热潮，这也算是为新作的发售进行预热。



雷神战争 | Activision | 5月28日 | ★★☆☆☆

多机种
Enemy Territory: Quake Wars | 主视角射击
1～16人 | 对应玩家年龄：13岁以上 | 美版 | UCG评分：-
59.99美元 | 对应机种为PS3及X360 | 文：丁丁



这款游戏的PC版实际上已经先于家用机版在2007年上市。而本作专门针对家用机版做了一些优化，所以操作起来并不别扭。游戏的单机部分和多人部分设计基本一样，都是以任务形式进行大规模作战。不同的是，在单机模式里玩家是和AI队友作战，而多人模式则是和其他的玩家作战。本作的特色就是战场的空前广阔，让你犹如置身真实战场。本作中的武器设计也比较独特和丰富。本作的乐趣主要在于多人合作，单机模式中的队友AI较低。游戏中一共分为5种职业，每种职业都有自己的特别能力。比如急救兵可以治疗，工程师可以设置防御炮塔，特种兵可以潜行和狙击等。



前线任务2089 | Square Enix | 5月29日 | ★★☆☆☆

NDS
フロントミッション 2089 ボーダー・オブ・マッドネス | 策略角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG评分：20分
5040日元 | 无对应周边 | 文：九兵卫



本作是Square Enix在2005年于手机平台上推出的同名作品的移植之作，可能也正是由于这个原因，游戏在画面上显得较为普通，并没有针对NDS的机能做出过太大的优化，另外由于NDS的屏幕分辨率限制，游戏中显示机体数据的字体会很小，玩家看起来会有点吃力。游戏的剧情设定在架空的近未来太平洋上的一个小岛上，故事从几名守卫边境的佣兵的离奇死亡事件展开。在战斗部分，机器人部件的更换比较有学问，两军对阵的时候也很考虑战术的策略性。对于喜欢策略游戏的玩家而言，收集部件并整合出自己最满意的机器人将是非常有乐趣的一件事情。



无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇 | Banpresto | 5月29日 | ★★★☆☆

NDS
無限のフロンティア スーパーロボット大戦OGサーガ | 角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：12岁以上 | 日版 | UCG评分：21分
5800日元 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作虽然名为《机战》，但是玩法是角色扮演，出场角色也以人物为主。游戏仅在世界观上与《机战OG》有些联系，另外也有部分机体出现。游戏的制作公司是制作过《NAMCO×CAPCOM 梦幻大决战！》的Monolithsoft，因此游戏中还有该公司的3名版权角色出场，包括来自《异度传说》的KOS-MOS。游戏乍一看画面和SFC上的角色扮演游戏差不多，不过进入战斗之后丰富的语音和流畅的动作体现了游戏的魅力。游戏引入了格斗游戏连续技的概念，尽管不用搓招，但连招的时机很有讲究，战斗乐趣非常高。游戏中还充斥了大量男性玩家喜闻乐见的要素。



玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们 | Gust | 5月29日 | ★★★★☆

PS2
マナケミア2 ～おちた学園と錬金術士たち～ | 角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG评分：26分
6800日元 | 无对应周边 | 文：晴天

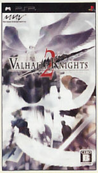


本作的一大创新就是加入了男女主人公的设定，不但两条路线所经历的故事存在较大差别，能够加入的同伴和他们各自的战斗特性也让游戏的战斗更加华丽与多变。游戏中的时间是以“周”来计算，玩家可以在“课题时间”前往“学生课”接受老师布置的必修课题来获得足够的学分，然后利用“自由时间”前往迷宫收集配方书和素材来调合出新的物品，进而利用“成长之书”来提高我方队伍的整体实力。系列独有的“调合系统”和前作相比取消了“自由选择从属效果”的设定，而是需要玩家合理利用同伴的“辅助调合能力”使最终的成品达到特定的以太值区间才会出现新的“从属效果”。



瓦尔哈拉骑士2

瓦尔哈拉骑士2	MMV	5月29日	★★☆☆☆
PSP	ヴァルハラナイツ2		角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：19分
4800日元	无对应周边		文：晴天

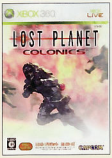


和前作相比，游戏在人物自定义系统中加入了对脸型和发型的设定，方便玩家创造出更符合自己审美观的角色，而新职业“拳法师”和“机器人”的加入也为玩家提供了新的选择，无论是探索迷宫还是与敌人战斗都会有很多新鲜感。游戏保留了迷宫中敌人可见的设定，我方如果从后方接触敌人就会强制给予敌方全体一次伤害才正式开始战斗，而实际战斗的过程也非常强调动作要素，引诱敌人出招再伺机反击不但是最基本的战术，合理利用不同职业的必杀技也能对战局产生巨大的影响。游戏最大的毛病就是对近战系角色的攻击判定过于苛刻，导致与多名敌人战斗的难度大大增加。



失落的星球 殖民地

失落的星球 殖民地	Capcom	5月29日	★★★☆☆
X360	Lost Planet: Colonies		动作射击
1～16人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：—
6800日元	无对应周边		文：ACE飞行员



以 2006 年底推出的《失落星球 极点危机》为基础进行大幅度强化的本作，其最大突破在于增加了更多的游戏模式以及极大地扩展了游戏的网络对战部分。这等于是将前作的世界观进行了再创造，玩家将可以操纵除了雪贼之外的更多势力。单机内容方面，除了前作的 11 大关卡外，还追加了拼杀 BOSS 的挑战模式以及追求高分的竞赛模式。针对网络，厂商不但增加了造型各异的新兵种，还增加了 4 张全新的网战地图。这 4 张地图设计的都非常具有个性，比如失落的竞技场、强袭太空站等等，让玩家再次感受 Capcom 强大的制作能力。然而由于游戏本身的竞技性一般，所以并没有太大突破。



战斗幻想曲

战斗幻想曲	Arc System Works	5月29日	★★☆☆☆
多机种	バトルファンタジア		格斗
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：19分
5800日元	对应机种为PS3及X360		文：纱迦



本作是 2007 年 4 月于街机上推出的同名作品的移植版。游戏采用低龄奇幻风格，世界观是一个剑与魔法并行的幻想世界。游戏采用 3D 背景加 2D 玩法，画面风格清新美丽。游戏中共有 12 名登场角色，包括一些非人类的幻想种族。游戏的独特系统——火热对战是集攻防于一身的技巧，在敌人攻击时按下火热键就可以实现防御反击，而消耗 MP 使出的火热升温则可以用来强化角色的能力和招式。次世代家用机版除了加入练习模式、画廊、生存模式等传统要素外，还加入了网络对战功能。不过由于游戏的知名度不高，苦练这款游戏的人并不多，在网络上想找到一个对手也不容易。



乐高印第安纳·琼斯

乐高印第安纳·琼斯	LucasArts	6月3日	★★☆☆☆
多机种	Lego Indiana Jones		动作冒险
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：21分
59.99美元	对应机种为 Wii、NDS、PSP、PS2、PS3 及 X360		文：Gouki



作为一款在电影《夺宝奇兵 IV》上映之际发售的游戏，本作并没有将着眼点放在与最新电影的互动上，而是专心构建了一个属于“过去”的乐高版《夺宝奇兵》的世界，游戏集合了电影版前三部的剧情，将圣柜、魔宫与圣杯的故事有机地整合到了一部游戏当中，当然，这个世界全部都是由乐高积木所构成的。和以往的乐高主题游戏一样，本作也是同样的“轻动作、重解谜”，游戏更像是一个又一个谜你游戏串联起来，真正让玩家们着迷其实正是这个乐高世界所营造的别样风格和让人会心一笑的剧情场面。不过，不要被这款游戏“单纯”的表面所迷惑，游戏的隐藏要素会多得让你大吃一惊。



六月 JUNE

6月3日 板垣伴信在《忍者龙剑传 II》发售当天宣布辞职，并因报酬原因而起诉 Tecmo，当日 Tecmo 股价暴跌 10.16%。

6月4日 索尼宣布由 SCEE 伦敦工作室开发的 PS3 大作《大逃亡》、《八天》已经终止开发。

6月4日 Activision 宣布《使命召唤 4》的销量已经超过 1000 万套。

6月5日 Take-Two 宣布截至 5 月 31 日，《横行霸道 IV》的全球出货量已经突破 1100 万套，实际销量 850 万套。

6月6日 LucasArts宣布其将会裁员75～100人。

6月9日 美国娱乐杂志报道，派拉蒙将会拍摄一部以雅达利公司为题材的传记片，由莱奥纳多·迪卡普里奥主演。

6月10日 《战神 奥林匹斯之链》开发商 Ready at Dawn 公司宣布其今后将不再开发 PSP 游戏，所有开发工具包已经送返索尼。

6月10日 微软在日本召开“X360 RPG 展示会 2008”，《星之海洋 4》确定为 X360 独占游戏，《最后的神迹》将为 X360 限期独占。



6月15日 市场调查公司 Intellisponse 泄漏了大量有关微软与 Activision 的机密消息，包括 Xbox LIVE 的“Avatar”系统、《极限竞速 3》等。

6月16日 继板垣伴信之后，又有两位员工起诉 Tecmo，宣称 Tecmo 残酷压榨员工，因此要求赔偿 830 万日元。

6月17日 索尼正式确认 PS3 的 2.4 版固件将会引入战利品系统。

6月中旬 野村哲也透露，他负责的《最终幻想 Versus XIII》目前暂缓开发，团队成员正帮助《最终幻想 XIII》加快开发进度。

6月中旬 《天剑》开发商 Ninja Theory 确认其正准备搬出索尼伦敦工作室的办公楼，同时出现《天剑 2》取消开发的传闻。

6月24日 台湾任天堂宣布台版 Wii 将于 7 月 12 日发售，定价 8500 新台币。

6月24日 育碧宣布其第 20 个工作室在巴西圣保罗成立。

6月26日 索尼在东京召开“中期经营方针说明会”，公开了 PS3 的气象与新闻服务“Live with PlayStation”，并宣布《MGS4》两周销量突破 300 万。

6月26日 微软宣布 X360 在欧洲的累计销量突破 500 万台。

九兵卫2008年度十佳游戏

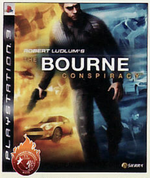
- 白骑士物语 古之鼓动
- 怪物猎人 携带版 2nd G
- 薄暮传说
- 潜龙谍影4 爱国者之枪
- DJMAX 携带版 酷懒之味
- 横行霸道IV
- 泪洒三重冠
- 机车风暴 太平洋裂谷
- 超时空之钥
- 镜之边缘



年度感言 记得年初的时候我还在大学宿舍和舍友整日酣战在《怪物猎人》的世界中，现在却已经成为一名小编坐在编辑部的电脑前，真的是感慨颇多。经历了一年的游戏大作洗礼、脚步快要迈向2009年时，Level-5给我带来一份有史以来最完美的圣诞礼物。《白骑士物语》的到来无疑给小九的2008划上了一个圆满的句号，它也会陪伴我渡过接下来几个月的时光。更值得期待是2009年的3月还有《勇者斗恶龙IX》！小九真的想好好地感谢Level-5呢，新的一年，大家一起加油吧！

谍影重重

谍影重重	Sierra Entertainment	6月3日	★★★★☆
多机种	Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy		动作
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：24分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：胜负师



本作改编自"《谍影重重》系列"电影的第一部《伯恩的身分》，游戏的故事流程基本忠实于2002年的电影原作，不少经典场面予以了八九成相似的还原，尽管因为马特·达蒙的肖像费用过高，让游戏中的主角长了一张大众脸，但与伯恩平民特工的形象倒也契合。出于游戏的特定需要，流程中还要完成伯恩回忆中的任务，并对导致伯恩失忆的船上刺杀任务用了两大关的篇幅来描述，追加的最终BOSS战也都还算顺理成章。11个关卡五六个小时的流程比较短，但其节奏非常紧凑，因为"特工本能"系统对于玩家的指导作用，使目的明确，很少会出现冷场的局面，可谓一气呵成。和一般的间谍游戏一样，本作包含了格斗、射击、驾驶等元素，并有四套独立并可切换的操作方式，手感还比较到位，只是射击部分有些失衡，好在格斗部分做得十分出色，将特工格斗技那种简单、直接、迅猛、追求一击即中的感觉表现得淋漓尽致。游戏对QTE系统的运用很有新意，必杀表演与环境互动产生多种变化大大改变了QTE的重复性弱点，配以高速转换的镜头，让表演性和电影感十足。本作以黑马姿态获得了2008年度TV GAME大赏的"最佳电影改编游戏"奖项，在平均质量较低的同类游戏中不可多得，并起到了示范作用。



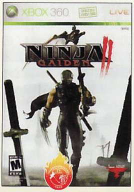




▲游戏最为出彩的就是大使馆那一关，气氛的渲染和节奏的把握都达到了动作大片的水准。

忍者龙剑传II

忍者龙剑传II	Microsoft	6月3日	★★★★☆
X360	Ninja Gaiden II		动作
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：26分
59.99美元	无对应周边		文：胜负师



本作是话题制作人板垣伴信在Tecmo的最后一部作品，也是"《忍龙》系列"真正意义上的次世代新作，因此对于动作游戏玩家来说有足够的理由去认真体验。游戏虽然只有14关，但流程的总长度却相当惊人，以中忍难度完成一周目都需要15小时左右，玩家所要做的就是"杀！杀！杀！"游戏中没有地图，没有解谜要素，有的只是蜂涌而至的敌人、强悍的BOSS和完全线性的流程，俨然是一款最为纯正的清版过关游戏。本作在暴力表现上绝对重口味，血浆量十足，断肢分尸不在话下，并设计了残忍华丽的终结技，让玩家得到彻底的渲泻。本作中武器数量增加到8种，除了招式性能各不相同，终结技动作也有很大区别，招式设计上很花心思。游戏的高难度相比前作毫不逊色，一般玩家通关需接关上百次，超忍难度更是丧心病狂，可以说是达人玩家的又一个目标。游戏的回放功能在动作游戏中十分罕见，而且回放存档文件并不大，方便了玩家录像与交流。本作包含中文字幕，汉化方面比较出色，对玩家了解剧情比较有帮助，只可惜剧情方面相对薄弱。更令人遗憾的是，因为技术等原因，游戏在战斗时的拖慢现象比较频繁，对于游戏的流畅度有一定的影响。不过这些缺点并不影响《忍龙II》成为2008年最值得玩的动作游戏之一。



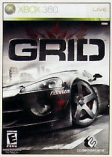




▲新武器暗月镰刀在本作中大放异彩，难怪在封面上也显得十分突出。

极速赛车手 起跑点

极速赛车手 起跑点	Codemasters	6月3日	★★★★☆
多机种	GRID		竞速
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：24分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：丁丁



这是一款定位非常微妙的赛车游戏，上手的难度不低，但是由于特殊的"回放"系统，可以让新手玩家也获得乐趣。游戏的碰撞系统极为真实，各部分的碰撞都有不同的细致表现，甚至会对车的驾驶性能产生影响。但这款游戏也并不是纯粹的拟真驾驶游戏，很多类似于"漂移"的操作颇具爽快感。赛道的多样性也表现的很好，既有华盛顿的街区赛道，也有日本的山道赛，甚至会有法国勒芒这样的24小时拉力赛。游戏中玩家可以自己组建一支车队，并雇用优秀赛手成为你的队友，走上向世界第一车队挑战之路。这款游戏是2008年非常出色的一个原创赛车品牌，非常值得尝试。



不可思议迷宫 风来的西林3 机关屋中沉睡的公主	SEGA	6月5日	★★★★☆
Wii 不思议のダンジョン 风来のシレン3 ～からくり屋敷の眠り姫～			角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：25分
6800日元	无对应周边		文：玛娜



作为被称为“可以玩 1000 次的角色扮演游戏系列”，本作依然继承了极高的耐玩度与游戏性等特点。本作是系列时隔 8 年在家用机上推出的最新作，讲述主人公西林与同伴一起向 1000 年前制造出的布满了机关的神秘古宅发起挑战的故事。游戏在继承了系列要素的基础上进行了大幅革新，西林以七头身的正常比例出现在游戏中，曾经在系列中登场的女剑士飞鸟和西林的老师也在本作中出现，玩家可以随时根据情况切换三名角色在迷宫中战斗，策略性更强。此外，游戏中还采用了全新的“道具成长系统”，可以让玩家将道具放置在迷宫中的特定地方，数回合后道具便会发生变化。



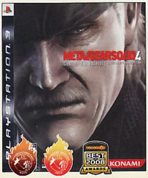
龙珠Z 界限突破	NBGI	6月5日	★★★☆☆
多机种 DragonBallZ：BrustLimit			格斗
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24分
6800日元	对应机种为 PS3 及 X360		文：火云



本作是“《龙珠 Z》系列”登陆次世代平台的首款作品，高清化的龙珠战士们让人有眼前一亮的感觉，高速战斗下的战斗完美再现了动画的感觉，喜欢原著的玩家一定会感动不已。本作中除了收录了大量 Z 战士之外，还为玩家提供丰富的收集要素，想要将游戏的收集率达到 100% 没有几十个小时是不行的。游戏中故事模式的跨度在系列中也是数一数二的，本作最大的亮点就是在故事模式的战斗中玩家完成特定的条件就可以触发原著中的事件，这些特殊事件会以动画的方式表现出来，而且大部分事件会对战斗造成直接的影响。比如在与拉蒂兹的战斗中就会出现短笛出来助阵的剧情。



潜龙谍影4 爱国者之枪	Konami	6月12日	★★★★★
PS3 Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots			动作
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：30分
59.99美元	无对应周边		文：Gouki



对很多玩家来说，这款游戏就是购买 PS3 的动力，这也是相当数量的 PS3 机主在今年所能获得的最佳游戏体验。整个 2008 年的夏天也因为这款游戏的发售而让 PS3 在全世界的表现显得冲力十足。作为整个系列真正意义上的完结之作，游戏把故事的核心重新指向索利德 · 斯内克，这个系列第一作登场的男主角，用一种近乎无情的冰冷视角来展现这位传说中的战士的最后一战，系列所有角色几乎都在游戏中登场或被侧面提及，让玩家们能够知道他们的每一个人的最终去向，而系列每一作中留给玩家的种种疑问也在游戏中得到了最终的解答。为了实现这一切，游戏收录了长达 9 小时的过场剧情动画，接近 4 部电影正片的长度也让这款游戏成为 2008 年最具观赏价值的游戏，游戏的画面表现之优秀也足以令人惊叹，从人物建模到画面的细节都做得十分优秀，再加上优秀的后期调色，让游戏画面浑然一体，非常有电影的感觉。游戏系统方面也是集系列之大成，并针对目前流行的越肩视点进行了操作上的改良，本作中新增加的武器改装及购买系统也使得游戏的丰富性大大增加。而对于老玩家来说，最感动的莫过于游戏的第四章节斯内克重返影子摩西岛，随着适时响起的一代主题曲，眼前的一幕幕经典镜头的闪回，脸上已经不知道是泪水还是雨水了。







▲本作增加了流行的越肩视点，让战斗变得更加直观而且更具观赏性。

超级机器人大战A 携带版	Banpresto	6月19日	★★★★☆
PSP スーパーロボット大战A ポータブル			策略角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24分
6300日元	无对应周边		文：纱迦



本作是 2001 年于 GBA 上登场的《超级机器人大战 A》的重制版。由于平台从 GBA 变成了 PSP，游戏有着全方位的进化，堪称家用机水平。游戏的流程和原版区别不大，不过敌人配置方面有明显不同，敌人的能力和数量均经过重新调整，说是全新的游戏也不为过。系统方面有少量改进，以援护攻击和援护防御系统取代了原作中的支援攻击和支援防御。另外增加了用技能芯片来学习技能的设定，机师击坠数超过 50 时的 ACE 奖励会因人而异，机体全改时的奖励也是各具特色的。



系列的特色——语音和战斗动画，借助 PSP 的强大机能发挥得淋漓尽致。语音十分丰富，战斗动画可谓华丽无边，不要说在掌机游戏中出类拔萃，就算拿到家用机里也称得上是优秀作品。



不过事实上本作的战斗动画基本上都是照搬自之前 PS2 上的多款系列作品，只是进行了 16 ： 9 处理。例如来自于《超级机器人大战 MX》和《超级机器人大战 原创世纪合集》的战斗动画为全屏，其他动画则不是全屏，这是制作组图省事的最好例证。不过游戏中也重制了部分动画，而且保证了观赏性，因此也不能全盘否定。可能老玩家对本作还会有所微词，但客观来看，本作绝对称得上是 2008 年最值得推荐的掌机游戏之一。



▲游戏中最华丽的技巧——究极石破天惊拳。

秘密特工叮当 | SCE | 6月17日 | ★★★☆☆

PSP
Secret Agent Clank | 动作
1人 | 对应玩家年龄：10岁以上 | 美版 | UCG评分：–
29.99美元 | 无对应周边 | 文：胜负师



《瑞奇与叮当》系列"的衍生作品，主角变成了圆头圆脑的小机器人叮当。由于瑞奇遇到了麻烦，作为好朋友的叮当自然义不容辞，前去搭救。叮当化身为全金属特工，以千奇百怪的武器道具进行战斗或解谜，这一点与原系列的风格还是比较统一的。游戏的画面比较干净，色彩鲜明，至于音乐则很容易让人想起特工电影，有着典型的 007 风格。同时，游戏比较鼓励玩家在不被发现的情况下完成任务，是当 Q 版兰博，还是做卡通斯内克，可由玩家自己来选择。游戏中设置了不少 QTE，还有一些机关采用的是音乐游戏的玩法。游戏中逗趣的场面层出不穷，是一款能带给人欢乐的游戏。



鬼魂力量 起源 | Idea Factory | 6月19日 | ★★☆☆☆

NDS
スペクトラル フォース ジェネシス | 策略
1人 | 对应玩家年龄：12岁以上 | 日版 | UCG评分：–
4800日元 | 无对应周边 | 文：晴天

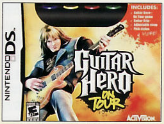


游戏的目的是要求玩家在《鬼魂力量》系列"独有的永无大陆上选择一个国家开始自己的统治生涯，通过与邻国结盟或实施侵略来扩张自己的国土范围，最终完成大陆的统一。内政部分玩家需要了解不同国家所流通的货币汇率，通过资源买卖等手段来使目前持有的资产增值，进而可以招兵买马，在战斗爆发前占尽先机；战斗部分玩家需要使用触控笔在下屏幕为我方的队伍划出进军的路线和攻击的目标，准确而迅速的判断是在战斗中获得主动权的关键，而合理利用兵种之间的相克关系也使以少胜多成为可能，配合指挥官的各种演出华丽的专属技能，战局的胜负往往就在玩家的一念之间。



吉他英雄 巡回演出 | Activision | 6月22日 | ★★☆☆☆

NDS
Guitar Hero: On Tour | 音乐
1人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 美版 | UCG评分：19分
49.99美元 | 对应NDS专用吉他握把 | 文：丁丁



这款游戏是专门针对 NDS 的硬件设计的，必须用专用的附加握把将 NDS 竖起来才能游戏。本作中收录了 26 首经典摇滚曲目，但限于硬件的机能，音频的效果非常一般。游戏继承了家用机版本的游戏方法和风格特色，并在其中加入了更多融合触控的攻击技能，尽管在"生涯"模式中没有 BOSS 战，但玩家可以选择和电脑对战或是和其他的玩家联机对战。另外游戏还支持多人合作模式，这是游戏比较好玩的地方。注意，根据你手的大小，游戏的专用握把可能会有一些不舒适。虽然游戏有 4 种难度，并且有多种模式，但由于曲目少，缺乏下载元素，游戏的耐玩度不算太高。



命令与征服3 凯恩之怒 | EA | 6月23日 | ★★★☆☆

X360
Command & Conquer 3: Kane's Wrath | 即时战略
1人，在线4人 | 对应玩家年龄：13岁以上 | 美版 | UCG评分：–
59.99美元 | 无对应周边 | 文：丁丁



这款游戏是继去年大受好评的即时战略游戏《C&C3 泰伯利亚》之后推出的资料片。本作的战役模式剧情主要是对于《C&C》整场战争的补充，因此每一关的任务联系性并不强。相应的游戏中新增了一些兵种。游戏同样针对家用机的特性做了不少的优化，画面相比前作稍有增强。

本作最大的改进在于操作，一些手柄不便操作的点击按键变成了滚轮式的命令环，让玩家可以更轻松地进行战略部署。制作组还特别针对家用机用户推出了单独的模式"凯恩的挑战"。作为一款即时战略游戏，本作支持 4 人在线合作和对战等多种模式。游戏的在线对战较为流畅，不会有明显的拖慢。



鬼屋魔影 | Atari | 6月23日 | ★★★☆☆

X360
Alone in the Dark | 动作冒险
1人 | 对应玩家年龄：17岁以上 | 美版 | UCG评分：19分
59.99美元 | 无对应周边 | 文：丁丁



这款游戏是老牌动作冒险游戏的次世代回归。不仅采用了全新的图像技术，而且加入了很多创新的元素。

本作中玩家将依然扮演系列的主角爱德华。这次的故事设定在现代的纽约，在遭遇了一场绑架之后，爱德华被迫踏上了寻找自己真实身分的旅程。但途中他不断受到不明怪物的追杀并经历种种灵异事件，最终在纽约中央公园的地下揭开了惊人的秘密。

由于游戏发生在中央公园，广阔的场景也为爱德华的冒险带来了空前的自由度。本作采用了改进的道具组合系统，玩家可以将得到的道具组合出各种实用的道具，比如将打火机和喷雾剂配合使用可以当成小型火焰喷射器来用。让玩家的战斗和解谜都更有投入感和成就感。值得一提的是，最终章节部分的谜题都非常精巧。



游戏的流程是美剧式的分集结构，大胆地采用了玩家可以跳关的设计，但是要想通过最终关卡解开整个游戏的谜团则必须将之前的关卡全部通过。游戏的剧本启用了好莱坞编剧撰写，情节安排相当出色，可以说是环环相扣，在一些章节的表现手法相当巧妙，可以给冒险游戏玩家带来新的体验。而在配乐方面也很有电影大片的感觉。

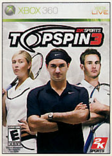


不过这款游戏的操作比较复杂，移动操作也有很多问题。本作有中文配音版本，值得中国玩家一试。


▲游戏中对于火的运用和表现给玩家们带来了新的体验。

上旋高手3

上旋高手3	2K Sports	6月23日	★★★☆☆
多机种	Top Spin 3		体育
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：21分
59.99美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：火云



2K Sports旗下的网球系列作品，本作与前作相比击球系统变化不大，玩家可以通过不同的按键来实现不同的击球方式。球员击球的方式分为四种：普通击打、削球、上旋、高球。选择击球的时机依然是得分的关键，但是不同于以往，本作中玩家的击球不再是简单地按键即可，而是在回球前先按住相应的击球键不放。当球过来时再放开按键回击，按键的长短会决定球员回球的力度。虽然击球按键方式比之前复杂了些，但是却能够更好的模拟真实网球时的击球感。除了画面的进化外，游戏中的授权也更加丰富，玩家可以在生涯模式中选择更多的现实中存在的网球装备来强化自己的球员。

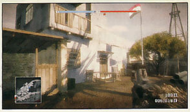


战地 恶人连

战地 恶人连	EA	6月23日	★★★☆☆
多机种	battlefeild：bad company		主视角射击
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：26分
59.99美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：丁丁



这款游戏是“《战地》系列”一个强调单人战役模式的尝试，非常成功。游戏中玩家将扮演恶人连中的一名新兵队员，在战场上为了追寻一车金块而展开的奇趣战斗经历。虽然游戏人物的性格搞怪幽默，但是在作战设计上却非常写实。游戏强调在大规模的地图上作战，并且革新的引擎可以让玩家对战场上的几乎所有建筑进行破坏，从而衍生出全新的战术。这款游戏中载具扮演了非常重要的角色，从装甲车到直升机甚至是颇具喜感的高尔夫球车都是玩家会使用到的交通工具，让玩家体会到大战场作战的真实感。本作的音效是另外一个亮点，各种逼真的射击音效和环境音效会让你感受到强烈的战争气氛。



北京2008

北京2008	SEGA	6月24日	★☆☆☆☆
多机种	Beijing 2008 – The Official Video Game of the Olympic Games		体育
多人在线	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：–
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：多边形



作为北京奥运会官方授权发行的版权游戏，本作算是发挥了次世代平台的强大机能。在画面可谓达到了历届奥运会官方授权游戏的新高度。玩家在本作中可以玩到35种奥运会的比赛项目。比赛场馆也采取全面拟真的制作方法，我们熟悉的北京国家体育馆“鸟巢”和国家游泳中心“水立方”都在游戏中得到了完美的再现。不过本作仅仅拥有32个国家的运动员可供玩家选择，并且没有任何实名运动员，而游戏方式也显得过于套路化，频繁而且单调按键组合的游戏方式根本无法体现每项运动自身的特色，稍微尝试一下后就立刻对本作失去了兴趣，随着而来的只有失望。

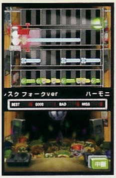


大合奏！乐队兄弟DX

大合奏！乐队兄弟DX	Nintendo	6月26日	★★★☆☆
NDS	大合奏！バンドブラザーズDX		音乐
1～8人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：25分
4800日元	无对应周边		文：炎骑士



作为“《大合奏！》系列”的最新一代，这款游戏不仅一如既往地收录了大量拥有不同风格的歌曲，还史无前例地将乐器种类增加到了50种之多！如此一来，玩家游戏时的选择余地进一步扩大，由于音色变化更加丰富以及音轨的自由开放，另类玩法自然也是层出不穷。游戏中最为出色的模式莫过于首次加入的卡拉OK模式，对于那些对日本流行乐坛十分熟悉的玩家来说，这款游戏足以让你在任何时间和地点一展歌喉。更何况，本作还支持Wi-Fi下载，只要满足入网条件，玩家就可以轻松地从官方服务器上提供的上百首歌曲中随意下载，从这一点也不难看出制作者的认真态度。



魔界战记 魔界王子与红月

魔界战记 魔界王子与红月	日本一	6月26日	★★★☆☆
NDS	魔界战记ディスガイア 魔界の王子と赤い月		策略角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边		文：九兵卫



虽然原作已经两次被移植到PSP平台，但是“《魔界战记》系列”的初代毕竟有高人气作为保证，因此登陆NDS平台也是顺理成章的事情。平台变化后的最大特点是游戏在上屏增加了显示地图信息的画面，而下屏则是传统的游戏界面，玩家可以使用触控笔实现全程操作。魔界王子拉哈尔和艾托娜以及芙珑的搞笑剧情是游戏的一大亮点，倒霉的普利尼更是让人忍俊不禁。以道具界为标志的特色系统让游戏在育成部分给玩家留下了前所未有的发挥空间。和PSP版和PS2版相比，本作除了在画面上略有缩水之外，剧情语音也删减不少，对于FANS来说确实是个遗憾。



战国BASARA X

战国BASARA X	Capcom	6月26日	★★☆☆☆
PS2	战国BASARA X(クロス)		格斗
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：20分
5980日元	无对应周边		文：纱迦



本作是由《战国BASARA》改编的格斗游戏，由Arc System Works开发。游戏最早为街机版，此为PS2移植版。游戏收录了原作中10名人气最高的战国武将，其他武将以援军角色的身分出战。援军系统是游戏的特色所在，根据援军等级的高低能叫出不同的援护。此外还有极具魄力的一击必杀技“一击BASARA技”。PS2版将片仓小十郎和竹中半兵卫升格为正式角色，还加入了原创的挑战模式。玩家要在限制时间内打过12个关卡，以最后获得的流行点数来与其他玩家比赛成绩，此外也引入了称号的要素，根据称号有额外的奖励。



格斗之王98 终极之战	SNK Playmore	6月26日	★★★★☆
PS2	THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH		格斗
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：24分
4800日元	无对应周边		文：纱迦



无人不知的人气格斗游戏“《格斗之王》系列”在亚洲地区极受欢迎，而《格斗之王98》堪称系列中评价最高的作品。时值该作诞生十周年之际，SNK Playmore 特别制作了这款作品。游戏不是简单地复刻，而是增加了新角色、新系统、新场地。系统方面原来的 ADVANCE 和 EXTRA 可以合二为一，既拥有前者的翻滚，又拥有后者的蓄气，使得战略性更强。出场角色包括了原作中没有出现过的如月影二、Mr Big、吉斯等角色，老角色也有很多追加了 EX 版。因为这么多新要素，我们完全可以将其当成新作。可惜游戏画面没有任何提升，这点令老玩家有些遗憾。



仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	NBGI	6月26日	★★★★☆
Wii	テイルズ オブシンフォニア －ラタトスクの骑士－		角色扮演
1～4人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：25分
5800日元	无对应周边		文：晴天



游戏的故事在《仙乐传说》完结 2 年后的世界中展开，讲述了被精灵王拉塔特斯克虚拟出人格的艾米尔为了解开自己的身世之谜，与背负宿命的玛尔塔一起冒险的故事。本作最大的特色就是战斗的战场被赋予了“属性领域”的概念，通过使用不同属性的技能并满足大属性和 4 个小属性相同时，再击败敌人会进入特定的契约环节，成功后就能让怪物成为同伴和玩家一起并肩作战。随着等级的提升，怪物会像主人公一样学会各种特技和被动技能，甚至通过喂食料理还能让它们向更高级的形态进化，而充实的支线任务也让玩家在主线任务之外可以挑战新的冒险场景，让培养与收集的乐趣成倍增加。



七月 JULY

7月8日 日本Media Create发布的统计报告显示，上半年日本游戏市场规模大幅萎缩12.2%！

7月10日 全球最大的第三方游戏发行商 Activision Blizzard 正式成立。

7月13日 微软正式宣布 20GB 版 X360 从 349 美元降价到 299 美元，售价 349 美元的 60GB 版 X360 将于 8 月初发售。

7月14日 微软召开E3展前发布会，宣布了《最终幻想XIII》欧美版将会跨平台发售的震撼消息。同时在会中也详细介绍了将于今年秋季开始进行的固件大更新，结合 Mii 与 Home 的“替身”系统正式公开。



7月14日 任天堂在 E3 展前正式宣布将会推出让 Wii 遥控器手柄动作感应精度大大提高的 MotionPlus。

7月14日 长期与 EA 合作的 id Software 宣布将与 EA 结盟，采用其新一代引擎技术制作的《Rage》将会由 EA 代理发行。

7月15日 任天堂召开 E3 展前发布会，公布了《动物之森 城市人》、《Wii Sports 运动胜地》、《Wii Music》等大作。



7月15日 索尼召开 E3 展前发布会，公布了《战神 III》的首个预告片，并宣布将于 9 月份推出 80GB 版 PS3，售价与原 40GB 版相同，而 40GB 版届时将退出市场。

7月15日 Bungie 官方网站的大作公布倒计时被紧急叫停，据称原因是微软认为本届 E3 已经取得胜利，没有必要再拿出另外一个杀手锏。

7月16日 SCE 发布官方声明，宣布 PSP 在日本的销量已经正式突破 1000 万台。

7月17日 微软宣布 X360 全球总销量已突破 2000 万，负责游戏业务的娱乐设备部实现了第一个盈利的财年。

7月29日 任天堂宣布联合 54 家日本软件商状告 5 家在日本销售 NDS R4 烧录卡的公司。

7月29日 SCE 发布的财报显示，在第一财季里他们终于开始扭亏为盈，PSP 销量增长 75% 成为主要原因。

玛娜2008年度十佳游戏

- 神鬼寓言II
- 战争机器2
- 寂静岭 归乡
- 零 月蚀的假面
- 女神侧身像 负罪者
- 幻想水浒传 黄道十二宫
- 自我时尚 淑女风范
- 马里奥赛车 Wii
- 玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们
- DJMAX 携带版 酷懒之味



年度感言 回首2008，确实是留下了无数遗憾的一年。由于工作与时间等原因，尝试的游戏虽然数量与种类见长，不过却都没有太多时间可以深入研究，需要花费无数时间与精力的游戏几乎不敢下手，许多喜欢的系列续作也只是浅尝辄止就匆匆罢手（－口－这么一说好像突然觉得每年都是这样的！），反倒是《自我时尚 淑女风范》这类之前完全没有抱有期待的游戏带给了我不少意外惊喜。总而言之，今年最大的收获就是培养出了对更多游戏类型与题材的爱，明年也继续朝着“更加博爱”这个目标努力加油吧！

头文字D EXTREME STAGE	SEGA	7月3日	★★☆☆☆
PS3	头文字D エクストリーム ステージ		竞速
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：－
6800日元	无对应周边		文：多边形



如果你喜欢竞速游戏和《头文字 D》，那么本作你就不应错过。本作是根据街机的大热版本移植到 PS3 平台，通过 PS3 优秀的联网功能，为广大玩家提供了一个飙车平台。在对战流程中，只要进入大厅就可以选择任意房间，并且指明对手进行对战。通过不断赢得比赛，玩家的资质“走り屋 CLASS”也会升级，玩家即可拥有挑战更强对手的资格。本作的画面采用“及时渲染”技术，既保证了原作动画的原汁原味，又能够给玩家带来无与伦比的速度感。无论你是想与世界各地的“拓海”一较高下，还是想无聊时在秋名山公路兜兜风，本作都是一款值得推荐的作品。

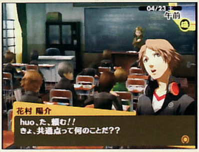


女神异闻录PERSONA 4

女神异闻录PERSONA 4	Atlus	7月10日	★★★★☆
PS2	ペルソナ4		角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：24分
6980日元	无对应周边		文：火云



“《女神异闻录》系列”是“《真·女神转生》系列”中衍生出的一个分支，但经过几代的进化之后，如今已经形成了具有自己强烈风格的作品。经过3代的试水游戏将校园部分和迷宫部分结合在一起的做法得到了大部分玩家的认可。虽说如此，仲魔的合体与培养依然是游戏的核心部分。本作与前作相比虽然在系统上并没有实质性的变化，但是在细节上却有了较大幅的进化，游戏中的要素更加丰富，可玩性再次提升。除了能够进行超越前作的6身合体，生成更加强大的合体之外，本作还引入了天气系统，不同的天气状况将会对仲魔合体造成影响，而伊格尔的新助手玛格丽特会为玩家做出天气预报等帮助。游戏的剧情也让人满意不少，击败了隐藏BOSS玛格丽特之后甚至还可以了解到前作中的秘密。游戏中还增加了许多人性化的设定，比如贴心的菜单提示功能和快速切换地图位置等，使得玩家游戏时省去不少时间。除了能够欣赏到赏心悦目的精美2D画面外，游戏的音乐也保持了系列较高的水准，而且音乐与游戏结合地更加紧密。前作中遭到诟病的迷宫场景单调的问题在本作中也得到了很好的解决，数个风格迥异的主题迷宫让玩家充满了探索的欲望。作为“PS2平台上最后一款重量级的角色扮演游戏”，RPG饭们绝对不能错过。



▲本作在人物性格的塑造上也非常成功，几乎每位主角都有大批的支持者，阳介就曾经当选玩家票选的“最受欢迎角色”。





传说的斯塔菲 对决 达伊鲁海贼团

传说的斯塔菲 对决 达伊鲁海贼团	Nintendo	7月10日	★★☆☆☆
NDS	传说のスタフィー たいけつ！ダイール海贼团		动作
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：18分
4800日元	无对应周边		文：玛娜



以可爱风格取胜的“《传说的斯塔菲》系列”最新作，玩家扮演的仍是天界王国的王子斯塔菲，由于在某天遇到一名被坏人追杀的少年，斯塔菲为了找寻少年失去的记忆而开始了冒险。游戏采用了十字键+双按钮的简单操作，玩家可以上天入海，在各种具有童话风格的关卡中冒险：洞窟、冰山、天空等等场景均会让人眼前一亮。游戏中斯塔菲可以借助少年的力量变身成为会喷火的火龙、在水中自由行动的海豹、全身透明的幽灵等等形态，并利用这些变身后的特殊能力突破重重难关。除了单人游戏之外，本作也支持双人联机，另一名玩家可以使用斯塔菲的妹妹，两人协力合作过关。



泪洒三重冠

泪洒三重冠	AQUAPLUS	7月17日	★★★☆☆
PS3	ティアーズ・トゥ・ティアラ —花冠の大地—		策略角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：23分
6800日元	无对应周边		文：晴天



本作是2005年4月28日发售的同名电脑游戏的重制版，除了将游戏中所有的人物和场景完全3D化外，战斗系统也从即时战略改为了正统“战棋游戏”。游戏主要讲述被误认为魔王的男主人公阿罗文在所谓的“复活仪式”中被唤醒后结识了格尔族的巫女利昂侬，之后在帮助格尔族对抗神圣帝国的过程中，阿罗文慢慢了解到了自己的真实身分，最终和曾经的好友一同携手与神族对抗的故事。而和其他同类型游戏相比，游戏并没有花很多笔墨在描写主人公与女性角色之间的爱情纠葛上，而是将兄弟之间的友情放在了第一位，尤其是配合游戏出色的配乐，往往能够让人感受到那种足以震撼人心的感动。



游戏流程的进行方式主要是在“探索”和“战斗”两个部分中交替进行，“探索部分”玩家可以选择各个地点发生事件来收集游戏原画，或对自己的据点进行投资，以便能雇佣更强的同伴来辅助我方进行战斗。“战斗部分”引入了“元素周期”的概念，即游戏的每一个回合都会有一到两个属性处于“活跃期”，此时使用对应属性的技能就能大幅度提高威力，使玩家在注重属性相克的基础上对战术的具体运用提出了更高的要求。另外如果想收集齐游戏所有的隐藏要素，没有一定的毅力是很难在“HARD难度”下顺利通关的。本作游戏时间在100小时左右。



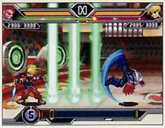

▲游戏的原画都全部进行了重新绘制，即便是玩过电脑版的玩家也绝对不能错过这个吸引人的收集要素。

改造节奏大战 龙剑战记2

改造节奏大战 龙剑战记2	NBGI	7月10日	★★☆☆☆
NDS	カスタムビートバトル ドラグレイド2		动作角色扮演
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：17分
4800日元	无对应周边		文：晴天



游戏的进行方式和前作相似，主线流程中玩家可以探索迷宫，通过击败敌人提升等级并收集各种“技能部件”来强化自身的能力，而在对战中除了适时地发动技能给予敌人伤害外，根据玩家事先设定好的乐谱，在特定的时机按下攻击键就能将大、中、小三种类型的攻击进行连锁，甚至发动威力超群的必杀技给予敌人致命一击。通过Wi-Fi对战功能玩家还能和日本各地的玩家进行对抗，通过累计对战点数参与官方的排名，并获得各种吸引眼球的“称号”作为奖励，另外利用游戏自带的下载功能，玩家还能不定期地从官方下载到全新的技能部件，在战斗中发动更多样化的组合攻击。



死魂曲 新生

死魂曲 新生	SCE	7月24日	★★★☆☆
PS3	SIREN: New Translation		动作冒险
1人	对应玩家年龄：17岁以上	日版	UCG评分：24分
5980日元	无对应周边		文：火云



“《死魂曲》系列”是具有独特世界观，以日本土著和民俗文化为背景的恐怖生存游戏系列，前两作多线发展的扑朔迷离的剧情演绎方式，以及刚刚控制的角色有可能在下一秒钟就变成尸人的紧张感获得了大量恐怖游戏爱好者的支持。本作一改系列的传统，首次在游戏中加入了以欧美人视点讲述故事的新要素，玩家操作进入羽生蛇村的美国新闻拍摄小组的成员重新演绎那个恐怖的轮回。游戏的剧情设计也融合了很多欧美风格恐怖游戏的特点，可以说本作中的主人公们处在和1代与2代不同的平行世界，虽然同是1976年的羽生蛇村，但是却不是同一个世界。在本作中，玩家依然可以分别扮演多个不同的主人公，但是游戏的进行方式从发散性的时间表改成了固定的章节形式。虽然各个主人公所见所闻各不相同，但其中也会有着千丝万缕的联系，玩家在章节中达成特定的条件就可以影响到之后关卡的发展。“视界搜寻”依然是游戏中的重中之重，玩家需要发动该系统通过观察附近尸人的视点来躲过他们的追捕，在本作中玩家还可以同时切换出多个视界或在行动中将视界的画面保留在屏幕中。本作特意调整了游戏的难度，使得更多玩家可以投入到游戏无尽的恐惧中。除了零售的方式之外，玩家还可以登录PSN分章节或全部下载该游戏。







▲关卡数量太少和武器过于强悍导致游戏的可玩性大减，这两点被老玩家所诟病。

高达 战斗领域

高达 战斗领域	NBGI	7月17日	★★★☆☆
PSP	Gundam Battle Universe		动作射击
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：22分
4800日元	无对应周边		文：炎骑士



本作是“《高达对战》系列”的最新一作，除了延续系列一贯的严谨风格以及强调爽快对战这两个优点之外，新游戏中还加入了众多玩家们期待已久的大量经典机动战士。同系列前作一样，这款游戏依然可以对应前作的存档记录，只要玩家的记忆棒中存留前作的战斗数据，那么就可以在进入新游戏时生成对应的记录。当然，就算是第一次接触这款游戏的新手玩家，也可以借助教学模式逐渐领会游戏中略显繁杂的操作方式。游戏中的主线任务模式依然同前作一样根据原作动画中的年代背景进行划分，超过200个以上的各类任务和大量的隐藏要素可以充分满足玩家的挑战欲望。



合金弹头7

合金弹头7	SNK Playmore	7月17日	★★★☆☆
NDS	Metal Slug 7		动作射击
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：20分
4800日元	无对应周边		文：晴天



这是该系列第一次登陆到NDS上，而且还是正统续作。虽然NDS机能有限，不过制作公司最大限度地保留了系列独有画风，总体画面效果令人满意。本作同样可以使用6名角色，同时沿用6代的Rush Blaster系统，我方角色攻击敌人时，画面左下方的槽会不断增加，分数也成倍增加。新增加了军校模式，玩家将通过不断完成萌教官所派发的任务来提升军衔。她所派发的任务有据点攻击、俘虏救出、特别训练等。游戏基本流程由7大关构成，由于没有分支路线，所以实际上流程时间变短了。《合金弹头7》的操作十分流畅，攻击判定准确，各种动作都很齐全，大家不要错过。



灵魂能力IV

灵魂能力IV	NBGI	7月29日	★★★★★
多机种	SOUL CALIBUR IV		格斗
1～2人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：28分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：纱迦



被称为最强武器格斗游戏的“《灵魂能力》系列”是今年当之无愧的最佳格斗游戏。游戏最大的噱头是从《星球大战》里搬来了黑武士和尤达大师，这两名超人气角色的加入对游戏在美国的销量起到了决定性的作用。针对日本市场，NBGI请来了出渊裕、大暮维人、吉崎观音、奥浩哉、久行宏和这5位名画师来设计新角色，同样吸引了不少眼球。于3代登场的自创角色系统在本作中得到了进一步的表现。玩家可以设定的项目更加多，可供选择的配件也增加了，角色之间还能互换服装。再配合新增的爆衣系统，看点满载。

游戏的各方面表现都是次世代级别的。尤其是游戏画面在日系厂商中算得上是顶级的，和前几作相比更是突飞猛进。游戏的两个版本都支持网络对战，尽管限于网络条件使得流畅度往往要打折扣，但也给了玩家更广阔的表现舞台。游戏系统支持下载更新，发售至今已经进行过3次大的更新，使得游戏系统更加严谨，这是以往的家用机格斗游戏享受不到的待遇。此外官方还通过网络提供了各种下载内容，从背景音乐、图片到追加角色和追加服装应有尽有，令游戏的乐趣得到了进一步延伸。本作的成功使其成为了次世代格斗游戏的标杆，说它是迄今为止最成功的次世代格斗游戏毫不为过。







▲新增的一击必杀技是一次大胆的尝试，反响不错。

勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘

勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	Square Enix	7月17日	★★★★☆
NDS	ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：25分
5490日元	无对应周边		文：晴天



作为“天空三部曲”的第二部作品，游戏的故事虽然还是传统的“勇者拯救世界”，但是跨越祖孙三代人的剧情还是突破了传统，对于新老玩家都非常有吸引力。和1992年推出的SFC版相比，NDS版成为同伴的怪物数量增加到了76个，而采用双屏显示战斗信息的设定也和之前推出的《DQ4》NDS版相同，方便玩家对我方的攻击方式和目标有更明确的把握。新加入的新娘候选狄波拉是比较具有争议性的要素，虽然之后的子孙在造型上会和以前的版本有所区别，但实际的能力却没有任何差别。另外，配合Wi-Fi功能的“特产品博物馆”则允许玩家和好友交换特定的物品。



零 月蚀的假面

零 月蚀的假面	Nintendo	7月30日	★★★★☆
Wii	零～月蚀の假面～		动作冒险
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：25分
6800日元	无对应周边		文：玛娜



本作是和风恐怖游戏巅峰“《零》系列”的第四款作品，游戏仍然延续了系列的特色，让玩家扮演手无缚鸡之力的女主角，使用可以驱散幽灵的射影机在阴森恐怖的废弃旧屋中探险并解开隐藏在旧屋中的秘密。本作的舞台和以前各作都不太一样，被设定在遭到废弃的无人岛胧月岛上：在这座小岛上长久以来都盛行一种难以医治的绝症“月幽症”，而且在过去的历史上还曾发生过多起奇怪的案件，水无月流歌、麻生海咲、月森圆香就是离开胧月岛在外界长大的三名少女，为了寻找到童年时失去的回忆以及解开关于胧月岛的秘密，她们回到了已经空无一人的岛上，并在那里遇到了可怕的幽灵……与《零 刺青之声》一样，本作采取了多主角的多线性叙事方法，从各个角度来为玩家剖析剧情，让游戏的解谜与推理要素更加丰富。作为系列首次登陆Wii的一作，游戏不仅在操作方式上有所改变，特别加入了如“触碰体验”等能充分调动起玩家恐惧感的体感操作之外，还对剧情的走向等各方面也进行了相应的调整，减少了残酷血腥的镜头，使其更适合Wii的玩家，除此之外，还史无前例地出现了全新的武器类似手电筒的“灵石灯”。除了系列老班底制作人菊地启介和柴田诚都参与了本作的制作外，须田刚一也共同担任了游戏的监制。







▲游戏中的各种换装仍然延续了一贯的恶趣味。

梦幻之星 携带版

梦幻之星 携带版	SEGA	7月31日	★★★★☆
PSP	ファンタシースターポータブル		动作角色扮演
1～4人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：27分
4800日元	无对应周边		文：火云



“《梦幻之星》系列”总算是找到了最适合它的平台，本作针对掌机的特性对系统做出了简化和调整，除了故事模式之外，还可以通过Wi-Fi进行最多4人同乐的联机模式。本作讲述了《梦幻之星 宇宙》之后不为人知的故事，开始时玩家可以选择4个属性各异的种族，人物的创建系统也相当细致，可以创建出属于自己的个性角色，角色的外貌和服装在游戏中也可以进行更改（前提条件是支付“整容费”）。游戏中不仅有气势强大的新BOSS登场，还追加了大量的新道具以及武器、服饰等，总数量达到1500件以上，武器的操作方式也针对PSP的按键做出了调整，玩家可以根据节奏轻松地使用出连击。作为活动据点的MY ROOM也搭载了全新的收集系统，使热爱收藏各种要素的完美主义玩家不禁沉浸于其中。虽然游戏的剧情流程比较简单，基本上在各个星球的本部就可以触发剧情，但是完成主线剧情只是游戏的开始而已。无穷无尽的支线任务和联机任务等着你去完成，游戏玩家在联机任务中可将电脑控制的NPC作为同伴，即使身边没有其他的玩家也可以挑战联机任务。除此之外，官方还不定期地为玩家提供下载任务以增加游戏的可玩性，玩家可以直接使用PSP登录官方服务器进行下载更新。







▲各种造型有趣的隐藏服装和武器也是许多玩家愿意付出大量时间刷怪的因素。

英雄传说 空之轨迹 the 3rd

英雄传说 空之轨迹 the 3rd	Falcom	7月24日	★★★☆☆
PSP	英雄传说 空の轨迹 the 3rd		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边		文：晴天



本作是“《英雄传说》系列PSP移植计划”的第三款作品，在剧情上衔接自之前两部作品，讲述在浮游都市被破坏2年后，一位拥有神父和骑士双重身分的青年调查古代文明遗产所引发的一系列故事。游戏中包括前两作的主人公在内，能够加入的同伴增加到了系列有史以来最多的16人，除了上场战斗的4名角色外，玩家还可以设定一名支援角色发动持续的“辅助效果”，增加了尝试与搭配的乐趣。而在实际战斗中，敌我双方仍然会在一个微型的地图上以方格为单位进行移动和攻击，以往的“攻击奖励”也追加了几种全新的效果，使玩家在战术的运用上有了更多的选择。



瓦里奥大陆 摇摆

瓦里奥大陆 摇摆	Nintendo	7月24日	★★★☆☆
Wii	ワリオランドシェイク		平台动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24分
5800日元	无对应周边		文：炎骑士



这款游戏采用2D卡通风格来作为主要表现形式，这种作法既得到了系列老玩家的肯定，也巧妙回避了Wii对比PS3及X360相对不足的游戏画面素质的问题。游戏时，玩家须将Wii遥控器手柄横向握持，游戏的操作方式与《超级纸片马里奥》较为类似，将Wii的体感操作与传统手柄的控制方式进行了巧妙的结合。在遇到机关的时候，往往需要玩家以摇晃手柄的方式才能解开谜题，而这一点正好与游戏的副标题相呼应。尽管游戏的流程不算长，但其中可供反复研究和挑战的要素却相当丰富。相比风格更为轻松的“《马里奥》系列”来说，本作的难度要略高一筹。

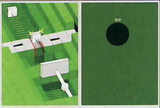


节奏天国 金

节奏天国 金	任天堂	7月31日	★★★★☆
NDS	リズム天国ゴールド		音乐
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：26分
3800日元	无对应周边		文：丁丁



这款游戏充分展示了任天堂对于“随身乐趣”这一游戏主题的把握，可以算是对GBA上前作的全面升级。它考验的是玩家的节奏感，只有跟着音乐的拍子，按照节奏输入指令才能顺利通过一个个情景小游戏。由于平台是NDS，所以游戏完全靠触控笔的点击、滑动就可以完成。相比前作，玩家的动作更为丰富了。小游戏中设计的情节依然非常恶搞逗趣。在音乐方面，这款游戏的大容量保证了一定的音频质量，有多首真人演唱的歌曲出现。除了正篇中的6大关卡之外，游戏里还有不少隐藏的要素等待玩家的挖掘。在本作中还有一些根据“武道家”这样的前作关卡制作的加强版，相信会让不少玩过前作的玩家惊喜不已。



八月 AUGUST

8月2日 SE召开“DKΣ3713”个展，宣布将于PSP上推出《最终幻想 Agito XIII》和《寄生前夜 第三次生日》。此前曾有传闻称为了补偿《最终幻想XIII》的跨平台，SE将全力支持PSP。另外SE表示PS3的《最终幻想XIII》试玩版将于2009年3月随蓝光版《最终幻想VII 再临之子 完全版》附送。



8月5日 NBGI宣布《灵魂能力IV》两大版本累计出货量突破200万。

8月13日 SCEE伦敦工作室在爱丁堡互动节中表示，《EyeToy》也将像Wii一样“实现1：1的动作感应精度”。

8月15日 EA宣布与Epic Games和蚱蜢工作室达成代理发行协议，须田刚一、三上真司与水口哲也这三位名制作人目前正在开发一款动作冒险游戏新作。

8月18日 EA宣布香港著名女星Maggie Q将会担任《极品飞车 秘密行动》的代言人，同时在游戏中饰演主要角色。

8月18日 索尼宣布今后在PS3上推出的音乐游戏，其乐器式控制器将会互相兼容，微软也于翌日发表了类似声明。

8月18日 EA向Take-Two提出的最后收购期限到期，持续了半年的并购案以EA的暂时失败告终。但双方将开始进行私底下的合并可能性探讨。

8月20日 Tecmo宣布其董事会已经接受了社长安田善巳的辞职信，从9月1日开始，董事会长柿原康晴将会成为Tecmo的新社长。

8月21日 SCEE在莱比锡游戏展中正式公开PSP-3000。随后SCEA确认其将于10月14日开始在北美上市。此外160GB版PS3也确定将从10月份开始上市。

8月26日 曾让索尼赔偿了1.5亿美元的Immersion公司，因为向PS3提供振动技术而被迫向微软赔偿2075万美元。

8月29日 Square Enix向Tecmo提出“友好收购”声明，希望以高出Tecmo当前市值30%的价格将其收购为子公司。当日SE与Tecmo股价均大幅上涨。



晴天2008年度十佳游戏



- 玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们
- 白骑士物语 古之鼓动
- 泪洒三重冠
- 仙乐传说 拉塔特斯克的骑士
- 最终幻想 水晶编年史 命运指环
- 战场的女武神
- 超时空之钥
- 幻想水浒传 黄道十二宫
- 火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑
- 女神侧身像 负罪者

年度感言 在“掌机复刻风”盛行的情况下，今年晴天也着实回味了不少以往的经典作品，不过这也给选择“十大游戏”造成了一定的难度，最后自己只好删掉了《星之海洋 二度进化》等游戏，把更多的名额留给了全新的作品。家用机方面，给自己留下深刻印象的两款游戏都来自PS3平台，成功套用网络游戏模式的《白骑士物语》对于热衷收集的玩家相当有吸引力，而将电脑版完全重制的《泪洒三重冠》也让玩过原版的老玩家看到了同类型游戏一种全新的形态，感人的剧情配合犹如天籁的配乐让游戏的魅力再次得到升华。

怪物农场DS2

怪物农场DS2	Tecmo	8月7日	★★☆☆☆
NDS	モンスターファームDS2 苏る！マスターリーダー传说		模拟育成
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：—
4800日元	无对应周边		文：纱迦



Tecmo的“《怪物农场》系列”向来以花样繁多的怪物诞生方式而闻名，以前曾经用过CD、DVD来诞生怪物。本作则可以根据玩家手绘的图案、麦克风识别语音以及手写文字这三大途径来产生新的怪物。游戏的系统和一代区别不大，只是多了一些新的怪物。诞生出来的怪物，必须通过各种训练和冒险才能让其提升能力，另外通过怪物合体也可以产生新的怪物。究竟是要带着怪物去冒险，还是参加比赛，是玩家需要认真考虑的难题。另外怪物也是有生命周期的，怪物死掉带来的打击是巨大的。游戏支持Wi-Fi连线对战，可以借此和好友进行对战，从而找到更多的乐趣。



超执刀2

超执刀2	Atlus	8月7日	★★☆☆☆
NDS	救急救命カドゥケウス2		动作
	1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：22分
	4800日元	无对应周边	文：玛娜



在 Wii 上的《超执刀 新血》中尝试了新的剧情与角色后，本作又重新回归到了 NDS 上，主人公也换成了我们所熟悉的天才外科医生月森孝介，不过这一次的故事却并非在日本发生，而是来到了非洲难民营，讲述月森医生治病救人的全新故事。游戏的玩法仍旧没有改变，还是让玩家根据提示使用触控笔在限制时间内成功完成手术，游戏中的医疗器具多种多样，玩家要运用不同的操作方式使用不同的器具完成手术，想要成功完成手术，作为医生还需时刻观察病人的状态，并及时判断该使用的医疗器具、迅速地进行治疗。相比起 NDS 的前作，本作加入了声优配音，代入感更加强烈。



三国志大战・天

三国志大战・天	SEGA	8月7日	★★★☆☆
NDS	三国志大战・天		桌面棋牌
	1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：21分
	5800日元	无对应周边	文：胜负师



“《三国志大战》系列”登陆 NDS 的第二作，以街机版的三代为蓝本进行移植。游戏最直观的改变就是将前作别扭的左右分屏改为了上下分屏，显示模式更接近于街机版本。系列在日本街机市场取得了成功，其主要原因并非精美的卡片，而是相对于传统卡片游戏更加简明的规则，上手难度不高，易学难精，并对操作具有一定的要求，在高度战略性的同时融入了动作要素。NDS 版将三代的系统要点完全继承，但是在操作上还达不到街机版的精度，只能提供打折的游戏体验。尽管如此，本作还是加入了原创卡片等新要素，卡片组合有着很高的平衡性。作为特殊类型的游戏，本作还是值得一玩的。



召唤之夜2

召唤之夜2	Banpresto	8月7日	★★★☆☆
NDS	サモンナイト2		策略角色扮演
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：—
	4800日元	无对应周边	文：晴天



作为系列首次引入男女主人公设定的作品，除了主人公的战斗类型可以由玩家决定外，根据最初选择的召唤石，追随玩家的四种守护精灵也会在战斗中发挥各自的作用，从而衍生出更多变的战术。丰富的迷你游戏是本作收集饰品的一个全新途径，简单易懂的规则和随章节变化的奖励都是刺激玩家反复挑战的动力所在。和 1 代的移植版相比，除了保留“召唤兽交流”、“中断记录”等活用 NDS 机能的系统外，新追加的召唤兽和系列特有的隐藏迷宫“无限回廊”也非常适合喜欢收集和挑战的玩家，而通过“夜会话”达成游戏多结局的设定也对玩家更加深入地了解同伴起到了至关重要的作用。



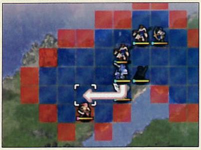
火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑

火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑	Nintendo	8月7日	★★★★☆
NDS	ファイアーエムブレム 新・暗黒龙と光の剑		策略角色扮演
	1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24分
	4800日元	无对应周边	文：晴天



本作是 1990 年 4 月 20 日发售的《火焰之纹章》初代复刻版，在保留了相同主线剧情的同时采用画师士郎正宗对游戏中所有的角色头像和战斗场景进行了重新绘制。游戏的系统加入了两个系列之前作品都不曾出现过的全新要素：首先在游戏一开始玩家可以选择以不同的难度开始游戏，如果选择“HARD 难度”就会直接跳过 NDS 新追加的序章直接开始正篇；其次引入了有别于转职的“兵种变更系统”，玩家可以将特定的角色在某几个职业中进行自由更改，从而调节人物在某些能力成长率上的倾向。

为了照顾新手玩家，游戏中有非常完善的提示系统，而且在关卡的地图中也首次加入了“记录点”的设置，利用它可以保存游戏的进度，不至于让玩家的努力因为一次计算错误而化为乌有。新增的外传章节虽然对于老玩家来说很有吸引力，不过由于进入的条件通常都需要牺牲一定数量的同伴，所以在玩家中也拥有两极的评价，推荐希望看到不同剧情的玩家尝试。结合 NDS 的无线功能，游戏中玩家还可以在剧情模式中使用好友的同伴，或与好友分别派出 5 名同伴在特定的地图上进行对抗，而利用游戏中获得金钱，还可以进入特殊的“在线商店”购买一些正常情况下无法获得道具，为自己的冒险提供更多的便利。



▲游戏中选择指令和移动都可以使用触控笔来进行操作。





迷失蔚蓝Wii

迷失蔚蓝Wii	Konami	8月7日	★★☆☆☆
Wii	サバイバルキッズWii		动作冒险
	1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：20分
	4800日元	无对应周边	文：玛娜



曾在 NDS 上大受欢迎的“《迷失蔚蓝》系列”最新作，游戏的剧情和以前一样，讲述了因海难而流落荒岛的主人公与同伴一起在岛上求生、并最终从荒岛脱出的故事。Wii 的体感操作在本作中占据了相当重要的地位，并在钻木取火、钓鱼、料理、过独木桥、剪羊毛等超过 35 种的迷你游戏中被广泛运用。本作与系列作品最大的区别是主人公可以来到两个不同的岛屿，另外特别强化了宠物的重要性，像是猴子擅长爬树，小狗擅长找东西等等，它们会是玩家得力的帮手。游戏还支持双人协力和对战，当主要的“求生模式”结束后，玩家还可以挑战游戏中的“寻宝模式”和“迷你游戏模式”。



薄暮传说	NBGI	8月7日	★★★★☆
X360 テイルズ オブ ヴェスペリア			角色扮演
1～4人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：26分
7800日元	无对应周边		文：九兵卫



近年来“《传说》系列”一直是日式角色扮演游戏玩家最乐于谈论的作品，《薄暮传说》作为系列首款登陆次世代的正统新作，从公布当初就受到了非常高的关注。借助机能的提高，游戏给人的第一感觉当然是画面变得漂亮了许多，柔和的光线与投影加上颇费用心的细节修饰，完美地向玩家展示了纯粹的日式风格，游戏中的城市场景和人物建模精致程度也达到了系列之最，即使是在迷宫中随便转转也会很容易陶醉其中。

除了画面方面的提升，本作最值得称赞的就属爽快的战斗部分了，它很好地将系列作品中 3D 战斗的自由度与 2D 战斗的流畅地进行了融合。新增加的 FS 系统意义不仅在于让招式变得更加华丽，配合削减各方向防御槽的设定还很大程度上提升了战斗的策略性，在丰富了战斗打法的同时也避免了招式的重复与单调。





其他方面诸如料理系统、合成系统、Skit 对话、秘奥义、斗技场等经典要素都得到了保留，武器装备技能的新玩法也很容易就能上手。同样属于新增要素的秘密任务对玩家在进行 BOSS 战时的打法提出了较高了要求，挑战性十足。比较惊喜的是，游戏中每个角色还有几套造型各不相同的服装，女仆装、温泉装、天使装还有不少恶搞服装都能激发 FANS 的收集欲望。


▲剧情中插入的大量精美动画也在一定程度上渲染了游戏的气氛。

忌火起草 解明篇	SEGA	8月7日	★★★☆☆
Wii 忌火起草 解明编			文字冒险
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：—
5800日元	无对应周边		文：玛娜



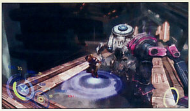
本作是以 PS3 版《忌火起草》为基础进行强化的完全版，游戏通过追加部分剧情以及追加与核心有关的新剧本的方式，向玩家以另一种角度揭开了原作中未解的谜团。本作的画面采取了真人实拍，精美绚丽的画面、紧张刺激的游戏氛围、逼真的音效得到了完美的结合，游戏剧本更是由北岛行德、牧野修、加藤一三位著名作家联合撰写，在视觉听觉各方面都给人以强烈震撼。本作作为 PS3 版的完全版，还收录了 PS3 版只有连接网络才能玩到的“粉色篇”，并新增了包括“忌火起草完结”与“车内的意外事故”等原创新剧情。本作还支持 Wii 手柄的振动与喇叭，提升了游戏时的紧张感。



无间战神	Microsoft	8月19日	★★★☆☆
X360 Too Human			动作角色扮演
1 人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：20分
59.99美元	无对应周边		文：丁丁



本作用科幻的方式来重新编织北欧神话的故事，描述了人类和机器种族之间的战争，而这期间产生了经过电气化强化的新人类种族，他们被称为埃瑟神，保护着人类世界。在游戏中玩家将扮演埃瑟神巴德尔调查一个机器种族神秘反击的事件，不断地追根溯源以发现埃瑟神内部的叛徒。游戏兼具欧美角色扮演游戏的技能树、道具打造系统和动作性的战斗方式。值得一提的是，游戏的动作战斗比较有技巧性和战略性。游戏中玩家可以选择 5 种不同的职业来培养自己的角色。在在线模式中，你可以和朋友一起组队进行合作游戏。本作有简体中文语言可选，比较方便玩家理解剧情。



西格玛倍音	Square Enix	8月21日	★★★☆☆
NDS シグマ ハーモニクス			角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：24分
4800日元	无对应周边		文：晴天



游戏最大的魅力就是将角色扮演和文字推理游戏巧妙地结合在了一起，在每个章节中玩家都需要利用男主人公黑上西格玛的特殊能力“时间跳跃”到达特定的时间收集推理时需要用到的重要道具“刻音”，之后根据推理的结果会进行 BOSS 战，而敌人的强度则跟玩家推理过程的正确率有关，正确率越高，敌人就越弱。游戏的战斗和“《最终幻想》系列”的 ATB 系统类似，玩家可以利用“式符”配合曲调对敌人使用技能攻击，而根据持有的式符不同，女主人公月弓弥音还能使用特殊的“神降”来改变自己的攻击类型，针对敌人的弱点进行更加有效的攻击。



J联盟 胜利十一人2008 俱乐部锦标赛	Konami	8月21日	★★★☆☆
PS2 Jリーグウイニングイレブン2008 クラブチャンピオンシップ			体育
1～8人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：21分
6980日元	对应手柄分插器		文：火云



游戏中不仅对原有俱乐部的数据进行了大量更新和调整，还收录了新球队 FC 岐阜和熊本共 33 支 J 联盟球队，欧洲 6 大联赛共 120 支以上的俱乐部。球队与球员采用的是截止到 2008 年 3 月 30 日的新数据，冬季转会之后球员的流动都会直接反应在本作之中。本作的模式也达到了系列最多的 11 种，前作中大受好评的“一球成名”模式与系列的招牌模式“大师联赛”都得到大幅进化。其中一球成名模式中追加了新的事件、成长要素等全新元素，玩家可以体验从一名默默无闻球员成长为巨星的历程。在“联赛”模式中，玩家还可以与系列前作的存档联动获得追加要素。



闪电十一人	Level-5	8月22日	★★★☆☆
NDS	イナズマイレブン		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边		文：火云



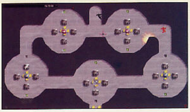
本作以《足球小将》漫画般的夸张风格来体现爽快感为卖点，讲述了一个热血少年带领自己学校本来弱小的足球队一步步走向全国冠军的故事。虽然是一款体育题材的作品，但游戏却是以角色扮演方式来进行的。玩家能够在城市中搜集能力迥异的同伴来强化自己的球队，队友通过比赛和训练便能提升等级并习得新的必杀技。华丽的必杀技演出效果也是游戏的另一大卖点，比赛中只要满足一定条件就可以使用可以扭转战局的必杀技。游戏的地图移动方式与普通 RPG 没有什么区别，但是比赛时却需要使用触控笔来操作下屏幕中即时的球员跑位、射门等动作，即使不懂足球的玩家也可以轻松上手。



N+	Atari	8月26日	★★★☆☆
多机种	N+		平台动作
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：21分
29.99美元	对应机种为PSP及NDS		文：胜负师



这款名字古怪的平台动作游戏推出了 PSP、NDS 以及下载版等多个版本，在设计理念上十分复古。游戏画面风格怀旧，游戏内容也极为纯粹，其中包含了 250 个短小精悍的关卡。游戏的主角不能攻击，只能利用跑、跳、蹬墙反弹等动作来回避敌人和机关，到达目的地。游戏的整体难度并不低，场景中不但机关重重，从高处落下时如果没有缓冲，也会直接摔死，在微操作方面的要求很高。特别是想要收集全部金币的话，更是得反复尝试。游戏的操作手感非常不错，对于惯性的模拟也比较真实，可以说是一款简约而不简单的游戏。本作还具有 REPLAY 存档功能，可记录下玩家的精彩回放。



彩虹队长	Nintendo	8月28日	★★☆☆☆
Wii	Captain Rainbow		动作冒险
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：21分
6800日元	无对应周边		文：炎骑士



如果单从游戏的封面上来判断这款游戏的内容，那么一定会有许多人想当然地认为这是一款改编自美式英雄漫画的作品。但事实上，这是一款由任天堂打造的、彻头彻尾的恶搞游戏。游戏中的主人公名叫尼克，是一个过气的电视节目演员，为了挽回收视率直线下降的局面，倒霉的尼克开始了荒诞的历险。然而在他面前出现的却是一个住满了任天堂三流游戏角色的小岛。由于制作者有意在这款游戏中堆砌了大量龙套级的角色以及无处不在的荒诞与恶搞，这款游戏一经问世便得到了"任天堂废物大集合"和"最令人虚脱游戏"的笑称。对于这款另类游戏，你是否作好迎接的准备了呢？



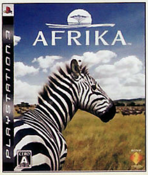
Fate/老虎竞技场 强化版	Capcom	8月28日	★★★☆☆
PSP	フェイト/タイガーころしあむ アッパー		动作
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：-
4980日元	无对应周边		文：九兵卫



本作是一年前推出的《Fate/ 老虎竞技场》的强化版，在略微调整了人物性能的同时还加入了魔法少女凛等数名新角色。游戏以动漫原作的圣杯战争为背景题材，除了将所有人物全部变为三头身的 Q 版造型，恶搞的剧情也幽默搞笑，配上全程的语音，本作中各个角色的故事模式绝对算得上是最吸引玩家的地方，将每个人的故事模式通关还可以看到相应的精美 CG 图片，相信这是激发 FANS 游戏的最大动力。至于以乱斗形式展开的对战部分，简单的规则使得场面显得非常喧闹，即使不擅长格斗游戏也能轻松上手。总而言之，在动漫改编类游戏中，本作还是很值得一玩的。



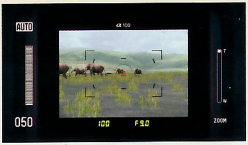
非洲	SCE	8月28日	★★★☆☆
PS3	Afrika		动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：19分
6800日元	无对应周边		文：炎骑士



无论是画面效果还是细节刻画，《非洲》都可以算得上是一款非常实用的非洲野生动物教科书。在这里，你将对平日只能在电视和书刊上看到的野生动物有一个全新的认识。如果你对那些远在非洲大陆的"居民"抱有很大的好奇心，那么这款《非洲》将是你了解它们的选择。玩家在这款风格独特的游戏中将会接到各种各样有关野生动物的任务，这其中尤以拍摄照片居多，系统会根据拍摄时的光源、距离、技术含量等要素进行打分，并支付给玩家一定数量的酬金。特别是在完成了特定的拍摄任务之后，玩家拍摄到的照片还有机会被刊登到一些专业性很强的地理杂志上，颇具成就感。通过拍摄照片，这些野生动物的资料便会自动收录到营地的笔记本电脑中，以供玩家随意查看。值得一提的是，这款游戏对拍照用的相机进行了仿真度极高的模拟，玩家在这个虚拟的世界中有机会操作多款索尼 α 系数码单反相机，并且还可以为其更换不同用途的镜头。相机的操作方式与现实之中完全相同，允许玩家调整光圈、快门甚至连拍等一系列参数。除了一般的拍摄任务之外，在触发了特定事件后还可以拍摄到诸如猎豹捕食等较大的场面。而通过对这些特殊场面的拍摄，玩家可以进一步了解到非洲草原上各种野生动物的生活习性和细节特征。游戏在今年年底推出了中文版。







▲从拍摄界面不难看出，这款游戏中相机操作的拟真度是相当高的。

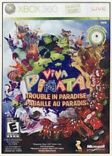
雇佣兵2 战火纷飞	EA	8月31日	★★★☆☆
多机种	Mercenaries 2: World in Flames		动作射击
多人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：20分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：ACE飞行员



本作是初代战争动作射击佳作《雇佣兵》的正统续作，游戏方式与《GTA》类似，玩家要化身为一名经验丰富的雇佣兵，游走于一个完全开放的虚拟世界中，按自己的喜好来接受各个派系的各种艰巨任务。雇佣兵的目的只有一个，那就是赚取更多的钱，这也是本作的游戏主题。游戏出场的角色比前作丰富，除了1代中的男女主角可供选择外，还有一名新角色亮相，满足了玩家的不同口味。本作对火爆的战争场面与各种武器装备的刻画是一大亮点，小到摩托车，大到坦克飞机，都可以自由驾驭。在游戏后期甚至连核弹都可以随意购买，玩家可以体验到核弹毁灭半个城市的疯狂感受。



宝贝万岁 天堂大乱	Microsoft	9月2日	★★★☆☆
X360	Viva Pinata: Trouble in Paradise		模拟育成
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：—
59.99美元	无对应周边		文：多边形



这是一个创意无限的游戏世界。什么是游戏带给我们的乐趣？本作会告诉你，一切就是如此简单有趣。非常耐玩出色的成就系统，使得本作拥有了深度和可玩性，可以让你一遍又一遍反复地投入到游戏中乐此不彼。游戏里的角色设计得十分可爱，可谓标准的男女通吃、老少咸宜。色彩缤纷的画面配合活泼可爱的角色，让你在不知不觉投入后感到轻松自然。各种各样丰富多彩的逗趣比赛，让你可以与自己的家人同乐其中，与芬基弗奇刺猬、宝利佩特狐、法兰克林菲兹熊等可爱宝贝一起尽情狂欢！惟一美中不足的是，本作的配音显得有点不符合东方玩家的听觉审美……



九月 SEPTEMBER

9月1日 微软在东京召开了“X360媒体简报会2008”，宣布X360从9月11日起在日本全线降价8000日元，其中最便宜的Arcade版将只要19800日元。

9月2日 SCEJ于日本召开“PSP年末战略发表会”，宣布日版PSP-3000将于10月16日上市，同时会推出附赠4GB记忆棒的超值套装。



9月4日 美国微软正式确定美版X360即日起全线降价50美元。

9月4日 Tecmo发表声明拒绝SE的收购提案，并紧接着发表声明宣布其将与Koei对等合并，两家公司目前已经在共同制定合并细节。这是继Sega/Sammy/Namco合并三角恋之后，日本游戏业界的又一出并购泡沫剧。

9月8日 EA宣布《哈利·波特与混血王子》游戏版将与电影一起延期到明年夏季，因而使其财年收入减少1.2亿美元。

9月9日 Tecmo对Square Enix就收购提议被拒一事的提问做出解答，暗示SE态度强横是Tecmo选择Koei的主要原因。

9月9日 微软宣布将会解散《帝国时代》的开发商Ensemble工作室，在《光环战争》开发完毕后，该工作室将彻底消失。

9月13日 NDS《口袋妖怪 白金》发售，两日内销量即达96.7万套。

9月15日 持续了半年的EA/T2并购案正式告吹，次日Take-Two股价狂跌28%！

9月16日 福布斯的报道显示，本财年任天堂平均每人创造了160万美元的利润，超过著名投资公司高盛。

9月17日 PS3首款日式RPG大作《白骑士物语》确定为2008年12月25日发售。

9月25日 《光环3》发售一周年之际，Bungie官网神秘倒计时再次出现，公开了《光环3 神兵天降》。



9月28日 《日本经新闻》率先披露了新款NDS的详细资料。

纱迦2008年度十佳游戏

- 白骑士物语 古之鼓动
- 超级机器人大战A 携带版
- 超级机器人大战Z
- 高达无双2
- 鬼泣4
- 机车风暴 太平洋裂谷
- 灵魂能力IV
- 潜龙谍影4 爱国者之枪
- 使命召唤 战火世界
- 生化尖兵 重装上阵



年度感言 今年最得意的是把《鬼泣4》的成就拿齐了，最高兴的是玩到了《灵魂能力IV》，最遗憾的是因为工作关系而没时间玩《使命召唤 战火世界》的网战。年中的时候曾担心本人今年的十佳游戏会充斥着车枪球，结果看了看自己整理的这个名单，发现只有二枪一车上榜，看来本人依然是一名坚定的日式游戏爱好者。惟一美中不足的是，日式RPG在次世代平台依然没什么突出表现。不过即使面临无米之炊的窘境，对于厂商的忽悠玩票之作也要坚决抵制。

蓝龙PLUS	AQ Interactive	9月4日	★★☆☆☆
NDS	ブルードラゴン プラス		即时战略
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：20分
4980日元	无对应周边		文：火云



本作是以X360平台的角色扮演游戏《蓝龙》的世界观为背景制作的衍生作品。游戏的制作阵容依然强大，坂口博信担任执行制作人，鸟山明担当人设。但是玩过前作的玩家可能要重新适应本作，因为游戏类型从角色扮演变成了带有策略要素的即时战略，玩法上自然也发生了巨大变化。本作中“影”能力已经开始“量产化”，除了前作中登场的角色们在本作中变成同伴之外，游戏中还增加了大量可操控“影”的新角色，其中也不乏恶搞的角色。虽然是即时战略，但战斗中玩家并不会感到手忙脚乱，因为通过触控笔的快捷操作可以使玩家迅速掌握战场上的形势并做出战略部署。



孢子	EA	9月7日	★★★☆☆
NDS	Spore Creatures		模拟育成
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：21分
29.99美元	无对应周边		文：炎骑士



用简单的3D色块贴图和独特的交流方式来表现生物的进化过程，这就是本作的最大魅力所在。玩家在这款游戏中所要做的就是控制一只不知名的生物演绎由简单到复杂的生命进化过程。而在这其间，玩家操纵的生物可以通过与其他生物的社交活动、进食以及战斗等方式来逐步完成进化。在游戏中，生物的进化过程可以由玩家随意控制，并且根据不同的生存环境为生物更换器官，从而改变它的生活习性。而这些用来改造生物的器官和零部件，则是要通过完成特定的任务来获得的。由此可见，这款游戏的玩法并不拘泥于简单的模拟育成，而是融合了时下流行的多种游戏类型。



洛克的冒险	THQ	9月8日	★★★☆☆
NDS	Lock's Quest		即时战略
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：-
29.99美元	无对应周边		文：星夜

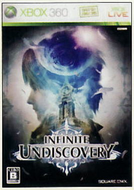


单从画面来看你可能很容易会将它误认为是一款日式游戏，其实这是美国5TH CELL工作室开发的即时战略游戏，该工作室擅长开发各种充满创意的掌机游戏。本作结合了《超级大战争》的简化战斗，以及《塞尔达传说 幻影沙漏》的触控笔操作方式。在游戏中，玩家要建造堡垒，防御敌人的入侵，保护自己的居民。游戏分为建筑和战斗两个部分，前者与普通的即时战略游戏相似，玩家可以选择区域，然后建造城墙、哨塔等。战斗也可以通过触控笔操作，除了指令选择外，还可以在屏幕中画出各种特殊攻击，例如迅速画几个螺旋线条就可以发动龙卷风，让玩家体验到紧张狂热的战斗。





无尽的未知	Square Enix	9月11日	★★★★☆
X360	インフィニット アンディスカバリー		角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：21分
7800日元	无对应周边		文：九兵卫



了解日式角色扮演游戏的老玩家应该对tri-Ace这个制作小组的名字并不陌生。自"《星之海洋》系列"和"《女神侧身像》系列"大受好评之后，他们又给我们玩家带来了次世代上的第一款原创作品——《无尽的未知》。

游戏延续了制作小组的一贯特色，画面和音乐都很具有气势，私人事件（PA）也设计得非常用心。由于本作的战斗采用了全即时的进行方式，在地图上遇见敌人便直接进入战斗，甚至连按出菜单选项时也不会时间暂停，因此游戏的临场感和紧张程度得到了大大的提高。情景战斗的设定则类似于达成特殊条件的奖励，意在鼓励玩家挑战自我。



本作的另一个特点是战斗时的同伴多。随着流程的进行，包括玩家所在小队的4名队员在内，游戏最多可以有17名同伴协助作战，战斗起来相当华丽。最耐玩的合成系统很值得研究，从道具、装备再到技能，都可以通过不断地修炼合成技能来获得。不过稍显遗憾的是本作的主线流程有点短，不到20个小时的通关时间只能让那些还没有过足瘾的FANS在游戏隐藏的红莲迷宫中继续寻找乐趣。尽管游戏在AI设置、战斗流畅度、系统亲切度方面还有很多有待提高的空间，但是作为一款tri-Ace初次试水次世代的作品，游戏还是值得去尝试的。





▲多人共同战斗的场面在高清画面的演绎下非常令人震撼。

口袋妖怪 白金	Nintendo	9月13日	★★★☆☆
NDS	ポケットモンスター プラチナ		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边		文：炎骑士

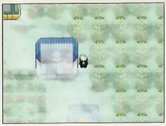


这款以"白金"为副标题的续作是自2006年发售的《口袋妖怪 钻石 · 珍珠》以来系列的最新作。凭借前作全球累计超过1400万份的怪物级销量，加入了大量全新要素的本作自然会毫无悬念地登上NDS游戏销量榜的首位。负责这款游戏开发的制作团队依然是核心老玩家所熟悉的GAME FREAK，游戏在继承了前作成熟系统的前提下又得以进一步改良。制作团队为本作中的口袋妖怪准备了多达25种的性格属性，拥有不同性格属性的口袋妖怪在能力上和对果实的口味喜好上会有十分明显的变化。新游戏中的一大变化在于对"属性相克"这一系列延续的传统设定进行了大刀阔斧的改良。尽管本作是作为4代的资料片而开发的，但各种口袋妖怪的特殊攻击和物理攻击将不单单按照属性来划分，而这一显著变化的最大好处在于玩家有机会利用弱小的口袋妖怪战胜强大无比的、在以往作品中不可想象的高等级对手。同系列以往作品一样，玩家依然可以利用联机与伙伴们分享在这款游戏中得到的成果。只要将NDS的Wi-Fi功能启动，即可展开丰富多彩的联机操作。游戏中的隐藏要素数量可谓相当丰富，除了作为隐藏角色存在的特殊口袋妖怪之外，还有数量可观的特别壁纸。



▲即使是能力弱小的口袋妖怪，也有机会战胜强大无比的对手。

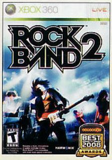




摇滚乐队2　MTV Games　9月14日　★★★☆☆

多机种

Rock Band 2			音乐
1～4人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：-
59.99美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：丁丁



这是一款强调乐队合作演奏的热闹音乐游戏，尤其适合和朋友们一起玩乐。本作中收录80多首摇滚歌曲，可谓容量十足，相信很多歌迷都能从其中找到自己喜欢的歌曲。而现在制作组已经提供了另外30首免费歌曲供正版用户下载。游戏的玩法相比前作变化不大，如果你拥有全套的周边，你可以选择主唱、鼓手、吉他和贝斯中的任何一个角色来游戏。游戏最大的亮点在于“World Tour”模式里加入了在线组团内容，你可以邀请朋友加入你的乐队进行在线弹奏，或是加入别人的乐队一起合作。当然即便是单人游戏你也可以获得很多乐趣，推荐给钟情于摇滚乐的玩家尝试。



星球大战 原力释放　LucasArts　9月16日　★★★☆☆

多机种

Star Wars: The Force Unleashed			动作
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：24分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：火云



本作的故事背景被设定在《星球大战》第三章和第四章之间，本作的剧情是完全原创的，故事讲述的是达斯·维达为了清剿银河系内的绝地武士而大开杀戒，玩家将在游戏中扮演达斯·维达的弟子，奉命执行剿灭绝地武士的秘密任务。次世代版本的本作在画面上自然有着比较不错的表现，特别是使用原力时的特效。玩家在游戏中将面对绝地武士中的众多高手，除了与他们展开一对一的生死对决以外，也有机会指挥自己的军队和各种作战单位进行大规模的集团作战，每一个玩家都能过一把挥动光剑使用原力的星战瘾。次世代版本有专属的视角归位键，双摇杆的操作也能够更好地控制视点的转动。



星球大战 原力释放　LucasArts　9月16日　★★☆☆☆

PSP

Star Wars: The Force Unleashed			动作
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：-
39.99美元	无对应周边		文：火云



《星球大战 原力释放》全平台的战略使得拥有每个机种的玩家都可以感受到“星战”的魅力，PSP和PS2版的本作系统和流程之间基本没有差别，可以看作同一款游戏。本作的战斗系统很好地借鉴了《战神》等优秀动作游戏，战斗时大量QTE的运用颇具魄力。原著中的“原力”在本作中得到了很好的诠释，玩家在游戏在中将可以操作原创主角使用种类丰富的特殊能力和技能，隔空取物不在话下。游戏主要分为两个模式：故事模式和原力释放模式。作为主体的故事模式完整地讲述了主角一生的经历，由于PSP版在剧情上并没有缩水，所以玩家可以体验到同次世代版本一样的完整剧情。



龙珠DS　NBGI　9月18日　★★★☆☆

NDS

ドラゴンボールDS			动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边		文：火云



《龙珠》系列”游戏涉及到纯动作过关领域的并不多见，本作是根据漫画初期部分剧情改编而成，收录了原作大量经典剧情。本作采用了3D画面表现形式，但绘画风格则完全以漫画版为标准，利用NDS上下屏特性的剧情演出十分出彩。游戏的正篇部分被分为了许多章节，除了普通的关卡外还穿插了迷你游戏和飞行关卡。虽然布尔玛会作为同伴与小悟空一同冒险，但玩家主要还是操控小悟空不断探索游戏中的世界，挑战各种敌人和谜题，其中大部分谜题都需要使用小悟空的技能才能通过。游戏采用了全程触控操作，玩家只需要使用触控笔就可以控制小悟空发动各种攻击以及必杀技。





信赖铃音 肖邦之梦　NBGI　9月18日　★★★★☆

PS3

トラスティベル ～ショパンの夢～ルプリーズ			角色扮演
1～3人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：-
6980日元	无对应周边		文：胜负师



本作最早于2007年在X360上推出，本作堪称“完全版”，较X360版增加了一些剧情以及完全原创的两个迷宫，追加新角色、新服装之外，还调整了宝箱位置、人物技能习得等级以及部分招式的性能和物品的作用，使游戏的平衡性得到了不小的提升。本作的战斗系统比较特别，上手之后爽快感十足，而二周目增加的要素之多在同类游戏中非常罕见，将游戏完美大约需要70小时的时间。PS3版增加了二周目的难度，让游戏更具挑战性。本作的画面之华丽，音乐之悦耳，整体素质之高，对于缺少RPG大作的PS3来说实属难得，即便你已经体验过X360版，也值得回味。



侍道 携带版　Acquire　9月18日　★★☆☆☆

PSP

侍道ポータブル			动作
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：-
3800日元	无对应周边		文：火云

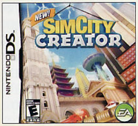


本作是“《侍道》系列”PS2版初代的复刻作品，游戏在原作基础上追加了新的武器、游戏模式以及一些PSP版的原创要素。本作在剧情上依然保留了较高的自由度，发生事件时根据玩家的选择会衍生出许多不同分支，而这些分支又会影响到之后剧情的发展，游戏为玩家准备了多个结局，做行侠仗义的剑客还是恶名昭彰的浪人全由玩家自己决定。加入了“崩”和“引”的战斗系统是游戏最大的亮点，出招和弹返的时机都要恰到好处才能做到战无不胜。游戏针对PSP按键的不足对操作进行了些许变更，不过由于PSP的十字键和滑杆距离太近所以操作上造成了一定的难度。



模拟城市 建造者

模拟城市 建造者	EA	9月22日	★★☆☆☆
NDS	SimCity Creator		模拟经营
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：—
29.99美元	无对应周边		文：星夜



为了给日趋衰弱的“《模拟城市》系列”吸引一些新玩家，EA为NDS贴身打造了更易于为新手所接受的《模拟城市建造者》。与过去一样，玩家的目标是建造一座繁荣的大都市，在自由模式中，玩家可以在几乎没有什么限制的情况下建造任意大小的城市。而在挑战模式中，可以获得新建筑与区域，这些开启的新内容还可以通过无线通信功能与好友交换。挑战模式从远古开始，先是确保人民的温饱，随着人口的增长，就可以进入到新时代，在此过程中会经历文艺复兴、工业革命等重要时期，而玩家需要管理的内容也越来越多，市民们会跑到你的办公室里提出各种要求。



大金刚丛林节拍

大金刚丛林节拍	Nintendo	9月23日	★★★☆☆
Wii	Wiiであそぶ ドンキーコングジャングルビート		动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：—
3800日元	无对应周边		文：炎骑士



对于那些未曾玩过NGC原版的玩家来说，任天堂的这一次炒冷饭似乎颇受人们的肯定。由于原作是对应康茄鼓控制器的专属游戏，因而在国内鲜有人能够体验到这款游戏的独特魅力。而这一次移植到Wii上的版本则为广大玩家提供了“补习功课”的绝好机会。玩家可以利用Wii的双节棍遥控器手柄感受到十分接近拍打康茄鼓的感觉。而且，任天堂在移植这款游戏的同时还针对原作中的一些不合理细节进行了修正，特别对部分关卡的构造以及敌人的配置进行了细微的调整，从而提高了平衡性。另外，由于操作方式改变而造成游戏难度的降低，游戏中大金刚的体力值也被相应的降低了。



乐高蝙蝠侠

乐高蝙蝠侠	WBIE	9月23日	★★☆☆☆
多机种	Lego Batman		动作
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：19分
59.99美元	对应机种为Wii、NDS、PSP、PS2、PS3及X360		文：Gouki



这是本年度的第二款乐高主题游戏，同样由Traveller's Tales公司开发制作，与《乐高印第安纳·琼斯》仅相隔3个月，所以游戏在设计上有许多似曾相识之处也就不足为奇了。游戏保持了《乐高印第》里大受好评的双人模式，玩家既可以扮演哥谭镇的黑暗骑士蝙蝠侠和他的好搭档罗宾，也可以扮演和蝙蝠侠的死对头们，相比起蝙蝠侠的一板一眼，那些哗众取宠的恶人们在游戏中的表现要更加抢镜。游戏中依然有许多让人忍俊不禁的“乐高式幽默”，比如说乐高脸谱版蒙娜丽莎画像等等。游戏的不足之处也与《乐高印第》如出一辙，比方说搭档AI的低能，实在到了忍无可忍的地步。



快乐桑巴

快乐桑巴	SEGA	9月23日	★★★☆☆
Wii	Samba De Amigo		音乐
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：—
19.99美元	无对应周边		文：炎骑士



本作可以被视为当年DC平台上同名作品的进一步强化版。由Sonic Team打造的这款创意游戏在当年深受广大玩家的喜爱，而这款新游戏自然也会将原作的全部特色尽数保留下来。在新游戏中，Wii的双节棍遥控器将代替当年DC版同捆发售的沙锤控制器，并且具有更高的感应精度。游戏依然保留着浓重的拉丁风格，这一点不仅体现在游戏的画面中，还将在收录的曲目中表现出来。当然，新的游戏中除了保留全部的老曲目之外，还收录了符合当今时代潮流的多首歌曲，以便让新生代玩家也能够融入到这款略微带有怀旧意味的游戏之中。



完美机车

完美机车	Disney Interactive Studios	9月23日	★★★☆☆
多机种	Pure		竞速
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：25分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：丁丁



这是一款极限运动题材的竞速游戏，比赛中的用车全部都是适应多种地形的ATV。玩家可以驾驶它们在世界各地魅力十足的野外赛道上进行比赛。游戏的核心部分在于利用超高的场地落差做出一连串匪夷所思的特技动作，从而赢得奖励加速槽获得更高的速度。游戏的场地设计相当漂亮，从海岸到冰山各具风味。本作有三个主力游戏模式：竞速赛、技巧赛、短道赛。各具特色，可以为玩家提供不同的挑战。这款游戏的另一个特色在于自由的组车系统，你可以为你的爱车选择哪怕是一个脚踏版这样的细节零件。而且随着游戏的进程你还可以解开更多的高级部件，针对不同的比赛进行改装。



噩梦骑士

噩梦骑士	STING	9月25日	★★☆☆☆
NDS	ナイツ イン ザ ナイトメア		策略角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：20分
5800日元	无对应周边		文：九兵卫

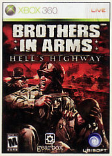


说起《噩梦骑士》这个名字可能很多人都比较陌生，但如果提到同是STING出品的《约束之地 利维艾拉》和《公主联盟》，大家就应该很熟悉了。作为该系列的最新作，除了世界观和人设风格继承前作以外，游戏的剧情和人物都是全新的。“属性”与“联盟”是本作的关键词，由于战斗系统稍显复杂，而且部分诸如躲避之类的操作还会用到NDS的触控屏，所以游戏中给出了较为详细的教学演示，但整体而言本作的上手难度还是稍微高了一点，新手应该需要花一点时间去适应。不过需要称赞的是，游戏中的战斗和剧情融合得很好，这让人感觉到过渡得非常流畅自然。



战火兄弟连 地狱之路

战火兄弟连 地狱之路	Ubisoft	9月23日	★★★☆☆
多机种	Brothers in Arms: Hell's Highway		主视角射击
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分:22分
59.99美元	对应机种为 PS3 及 X360		文:丁丁



如果你是一个喜欢爽快感的射击玩家，那么这不是你需要的游戏。按照系列的传统，本作延续了将战术模拟和射击结合的思路，所以游戏的节奏不快，更多的强调玩家用战术指令来即时调动手下的士兵小队辅助作战，你会体验到战棋推演般的思考乐趣。所以本作在局部和室内的战斗远不如大规模的阵地和城镇战来得有趣。本作非常忠实的还原了二战时期的战场气氛，如果你是《兄弟连》这样的电视剧集的粉丝，那么你会爱死这部游戏。在剧情方面指挥官贝克的再次登场也牵连出系列前作的一些故事，这点可能对于新玩家有点障碍。本作的战术操作相当便利，敌人的 AI 也比较适中。



超级机器人大战Z

超级机器人大战Z	NBGI	9月25日	★★★★★
PS2	スーパーロボット大战Z		策略角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分:27分
7800日元	无对应周边		文:纱迦



告别《α》系列之后，一个全新的开始向我们走来。这回的《Z》加入了很多有别于过去传统的设定，例如每人 6 个精神、隐藏要素的获得等等。不过游戏最大的改革还是参战作品，这次加入的新作品数量为历代之冠，而且其中有很多 21 世纪的日本动画作品，如《交响诗篇》、《返乡战士》、《创圣的大天使》。这些作品的加入吸引了这些动画的 FANS，而单纯的“机战迷”也会因此而去补看动画，为培养新世代的用户群打下了坚实的基础。

系统方面本作依然采用了《α》系列的小队制，不过这回改为 3 机一队，而小队的细节也改进了很多。关键的一点就是加入了队型的设定，这个设定让小队员能发挥出更积极的作用。考虑到新手的不适应，游戏加入了实用性颇高的自动编队，非常方便。在战场上可以随意更改阵型也是一个体贴的设定。


▲《交响诗篇》在游戏中的强大实力，吸引了很多玩家去关注这部优秀作品。

游戏在战斗动画方面亦下了很大工夫。对机体的刻画更加精细，马赛克基本绝迹。战斗动画更注重细节表现，镜头运用更加灵活，同一武器在攻击位于不同地形的敌人时也会有所不同。系统方面继承了之前作品中所有的优点，而且又加入了很多新的设定，对玩家的关怀简直到了无微不至的地步。游戏尽管只有两名主人公，不过流程长达 60 关，还有丰富的支线，长度令人满意。





交叉利刃

交叉利刃	Compile Heart	9月25日	★★★☆☆
PS3	クロスエッジ		角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分:–
6800日元	无对应周边		文:晴天



游戏最吸引眼球的地方就是将《恶魔战士》、《鬼魂力量》、《魔塔大陆》、《玛娜传奇》、《魔界战记》等知名系列的人气角色集合在了一起，加入的同伴不但有 30 多人，所有的女性角色也都拥有换装的设定，并对人物的能力拥有不小的影响。游戏中玩家需要在地图上收集被禁锢的灵魂，然后进入剧情点触发事件才能让主线流程不断地发展下去，而在区域连接的迷宫中自然也有强大的 BOSS 等待着大家。本作的战斗中玩家可以给每名角色在四个对应的按键上设定技能，在 AP 值允许的情况下通过 L1 和 R1 键切换角色按照一定的顺序使用某些技能就能发动连携攻击给予敌人更大的伤害。



毁灭世界

毁灭世界	SEGA	9月25日	★★★☆☆
NDS	ワールド・デストラクション 导かれし意思		角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分:21分
5980日元	无对应周边		文:九兵卫

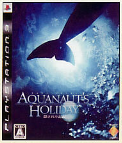


《毁灭世界》是随 TV 动画热播的同时一起推出的。游戏交给 SEGA 旗下“《光明力量》系列”的制作小组全权负责开发，所以类型自然定位成了角色扮演游戏，这和一般的动漫改编游戏有点不同。从与动画原作相联动的角度来看，本作中主角的人物语音由坂本真绫、古谷彻等原班声优演绎，这令 FANS 的投入感大增，经典的剧情也在本作中基本得到完美还原。而从游戏的角度来看，本作的技能和合成系统都相对比较简单，双屏显示的战斗画面也会让不少玩家眼前一亮。但是本作同样也有一些缺点，比如战斗切换过于频繁、策略性不足等方面都是游戏需要改进的地方。



海洋假期 堡礁秘辛

海洋假期 堡礁秘辛	SCE	9月25日	★★★☆☆
PS3	AQUANAUT'S HOLIDAY ～隐された记录～		动作冒险
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分:22分
5980日元	无对应周边		文:纱迦



这是一款让玩家在海底自由冒险的游戏。游戏借助 PS3 的机能，描绘出了一个美丽的海底世界。游戏的故事发生于一个虚构的海国，在这片海域里生活着 350 种海洋生物。玩家要扮演一名潜水员寻找失踪的海洋学者，由此展开了一系列令人深思的严肃剧情。除了主线剧情之外，游戏还收录有丰富的分支任务，每一种登场的海洋生物均附有详细的介绍说明，玩过之后会增加不少海洋知识。不过要想填满海洋资料库可不是一件容易的事情。本作于 11 月底还推出了中英文合版，在放松心情潜水的同时，查阅一下详实的海洋资料库学习知识，实在是一件赏心悦目的事情。



天灾 危机之日

天灾 危机之日	Nintendo	9月25日	★★☆☆☆
Wii	Disaster: Day of Crisis		动作冒险
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：20分
6800日元	无对应周边		文：炎骑士



这款游戏曾经作为Wii的首发作品公布，但直到2008年九月才被真正摆上游戏店的货架。本作的一大亮点在于以生存和冒险作为游戏的主题，在这样一个前提下编写的剧本颇有美式动作大片的效果。游戏中另一个值得称道的地方就在于活用了Wii的体感操作控制方式。不论是举枪射击还是包扎伤口，不论是紧急逃生还是驾驶车辆，都需要玩家根据提示进行体感操作来完成。不过，游戏中存在的问题也十分突出。尽管玩家可以在同一款游戏中体验到各种形式不同的应对操作，但游戏的各个环节联系不够紧密，使得游戏的整体节奏略显拖沓，并且部分要求体感操作的环节还存在反应迟钝的问题。



寂静岭 归乡

寂静岭 归乡	Konami	9月30日	★★★★☆
多机种	Silent Hill: Homecoming		动作冒险
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：21分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：丁丁



本作讲述了来自牧羊人溪谷镇的士兵阿莱克斯在战斗中受伤返回家乡之后的冒险经历。本作依然保持了系列的心理惊悚路线，阿莱克斯回到家中后发现自己的弟弟和父亲都失踪了，而母亲则神思恍惚似乎隐藏着什么秘密。在遇见了儿时的青梅竹马的伙伴和小镇的副警长之后，三个人开始对小镇上不断发生的人口失踪事件进行探查。最终线索将调查的方向指向了系列的标志性地点——寂静岭。而阿莱克斯在经历了种种恐怖的事件之后再次带领玩家踏上寂静岭的土地，也终于弄清了整件事情的真相。



本作是系列在次世代平台上的第一次登场，画面效果有了一定的提升，光线的效果和明暗的场景的反差做得相当出色。在气氛的渲染方面，由山冈晃编曲的背景音乐同样将阴沉、压抑的气氛表现了出来。



这一作中相比以前最大的改进体现在战斗方面，游戏由过去的固定视角改为追尾视角，让玩家的视野变得自由了许多。游戏的动作性大为增强。和以往只能简单的攻击不同，这次玩家的攻击招式不但分为轻重攻击，还可以有规律的连击。甚至有翻滚和躲避这样的动作，让战斗的节奏变得更快也更有意思。


▲游戏中的每一个BOSS都有象征意义，的确令人印象深刻。

这次游戏中怪物的设计也让人印象深刻，打法更具技巧性。尤其是每个BOSS的形象设计和剧情的结合比较紧密。

玛娜传奇 学校里的炼金术士们 携带版+

玛娜传奇 学校里的炼金术士们 携带版+	Gust	9月25日	★★★☆☆
PSP	マナケミア ～学园の炼金术士たち～ ポータブルプラス		角色扮演
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：–
4800日元	无对应周边		文：晴天



本作是2007年6月21日发售的同名PS2游戏移植版，在保证画面没有缩水、战斗流畅的情况下主要增加了可以双人合作的“联机挑战模式”。游戏的进行方式仍然是以完成课题、探索收集为主，并对隐藏迷宫中敌人的特性进行了调整，而新增的调合配方书也都是原版隐藏迷宫中可以从宝箱中获得，但无法进行素材合成的装备。在“联机挑战模式”中玩家和好友必须至少都派出一名前卫和后卫的角色才能组成新的队伍开始战斗，而根据难度的不同，BOSS的能力和特性也会发生改变，必须合理利用支援效果才能顺利过关，并获得大量珍贵素材和特殊装备的奖励。



索尼克编年史 暗黑兄弟会

索尼克编年史 暗黑兄弟会	SEGA	9月30日	★★★☆☆
NDS	Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：21分
29.99美元	无对应周边		文：多边形



作为系列首次尝试角色扮演类型的作品，凭借索尼克这个品牌的强大影响力，本作可谓中规中矩。本作的水彩风格的3D画面，表现得清新自然。本作的操作和《应援团》比较相似，玩家只需要及时点中屏幕上的提示就能够轻松应对战斗。游戏中非常传统的回合制战斗过程略显冗长，对于初次体验该作品的玩家，或者是更倾向于系列传统的竞速类型的玩家很容易就会感到刺激不足。不过，本作中当你在战斗时选择逃跑的话，就会进入一场竞速比赛，算是略搞了一些平衡。其余传统角色扮演类型的要素，比如技能升级、与伙伴的连携技搭配，多种要素收集在本作中均可体验得到。



真·三国无双5 特别版

真·三国无双5 特别版	Koei	10月2日	★★★☆☆
PS2	真·三国无双5 Special		动作
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：18分
6980日元	无对应周边		文：纱迦



本作是2007年于PS3和X360上登场的《真·三国无双5》的移植版。《真·三国无双5》是对系列的一次重新洗片，去掉了□△组合的攻击方式，引入了连舞系统。出场角色的外形和动作也有了明显的不同，不过由此带来的后果就是很多武将沦为招式相同的大众脸。PS2版特别针对这个缺点进行了改正，为月英、凌统、曹丕等6名武将设计了全新的动作，还增加了无双模式。由于机能的限制，PS2不但画面变差，而且同屏人数也大幅下降。原作中加入的游泳动作也被无情地删除了，这使得部分关卡的构成也有明显不同。幸好本作也增加了不少新关卡，算是一种弥补。



十月 OCTOBER

10月1日 Koei与Tecmo公布了初步合并计划，预计于2009年春季完成合并，并且可能会进一步吞并其他公司。

10月1日 Square Enix宣布NDS国民级大作《勇者斗恶龙 IX》将于2009年3月发售。

10月2日 任天堂召开秋季战略发布会，正式公开了增加两个摄像头、取消GBA卡带插槽的NDSi，确认其将于11月1日发售，定价为18900日元。



10月9日 微软互动娱乐部副总裁John Schappert在TGS基调演讲中宣布《铁拳6》登陆X360，将于2009年秋季与PS3版同步上市。



10月9日 索尼在TGS的新闻发布会中宣布售价39980日元的80GB版PS3将于10月30日在日本推出。

10月13日 RPG之父理查德·加里奥特斥资3000万美元搭乘俄罗斯的航天飞机升入太空。

10月17日 SCEE宣布由于《小小大星球》中的一段背景音乐歌词涉嫌亵渎伊斯兰教圣典《古兰经》，因此在已经发货给零售商的情况下将该作紧急召回，全球发售日因而向后推迟一周。

10月22日 E3主办方ESA宣布2009年E3展将恢复以往的巨大规模，于2009年6月2～4日期间在洛杉矶会展中心举办。新E3仍然是面向业内人士，但不再是只有受邀者才能参加。洛杉矶当局透露，ESA已经与其签署3年协议，未来3年的E3展都将保持往年一样的大规模，并促进洛杉矶经济发展。

10月23日 任天堂连续两年蝉联"日经优良企业"榜首宝座。

10月26日 SCEE开发商关系部经理George Bain透露，今后在欧洲将取消PS2游戏的审核制度，第三方可以自由为PS2开发任何题材的游戏。

10月27日 美国任天堂总裁雷吉透露，目前Wii的月产量已经提高到240万台，比去年增产三分之一。

10月30日 EA宣布全球裁员6%，季度亏损3.1亿美元。当日，EA股价暴跌14%。

10月30日 美国专利商标局的信息显示，索尼正在研发一款采用超声波技术的动作感应手柄。

胜负师2008年度十佳游戏

- 小小大星球
- 信赖铃音 肖邦之梦
- 战场的女武神
- 灵魂能力IV
- 鬼泣4
- 火影忍者 终极忍者风暴
- 啪嗒砰2
- 梦幻之星 携带版
- 异说 最终幻想
- 忍者龙剑传II



年度感言 这一年我接触的游戏总量比上一年度下降了两成，究其原因，除了工作比较忙之外，在单款游戏上花费的平均时间也相对提升。既然评的是"个人年度十大"，我便擅自将评价标准定为"2008年让我耗时最多的十款游戏"，这样一来《谍影重重》和PSP《战神》因为流程太短就无法入选了。其实我欣赏的游戏还有《MGS4》、《抵抗 2》、《机车风暴 2》等等，几款次世代RPG虽然褒贬不一，但我也想尝试一下，无奈时间太有限。如果"2009年度个人十大游戏"不限定非得是本年度游戏的话，我想这些作品或许也会包含其中吧。（这难道就是传说中的"与时代脱节"？）

一骑当千 雄辩之拳

一骑当千 雄辩之拳	MMV	10月2日	★★☆☆☆
PSP	一骑当千 Eloquent Fist		动作
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：–
4800日元	无对应周边		文：纱迦



本作改编自盐崎雄二的同名动漫作品。原作就是一部擦边球漫画，改编成动画后更是变本加厉，因此游戏也加入了不少养眼画面。用必杀技打败角色时会出现爆衣CG，己方角色战败时亦不例外。游戏的剧情包括了最新的动画第三季，因此连左慈元放也可以使用。游戏的玩法是古老的2D横卷轴清版ACT，游戏的判定很不严谨，不过由于同屏出现的敌人数量多，玩家控制的角色又拥有很强的攻击判定，因此玩起来还是能找到很强的爽快感。



游戏的主要模式有两个，不过变化非常少，为了打出隐藏服装，就得不断重复挑战，过程非常枯燥，而且大部分角色的隐藏服装都是一样的。

雷电IV

雷电IV	Moss	10月2日	★☆☆☆☆
X360	雷电IV		射击
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：–
6800日元	无对应周边		文：纱迦



本作是街机同名作品的移植版。游戏内容和街机版如出一辙，只是增加了一些传统家用机模式。原作于2007年登场，是经典名作的最新续篇。我方战机可以使用3种主武器与敌人战斗，分别是大范围的机枪、火力集中的激光以及跟踪弹，这些武器可以强化5次。此外还有3种副武器以及用来救命的炸弹。X360版的原创模式比街机多两个关卡，此外各种模式的分数可以拿到Xbox LIVE上进行世界排名。



玩家的游戏过程可以保存下来，放到Xbox LIVE和其他玩家分享。游戏还通过Xbox LIVE来出售追加机体。不过游戏的人气已经不比当年，玩的人很少。

裂痕

裂痕	LucasArts	10月7日	★★☆☆☆
多机种	Fracture		动作射击
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：19分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：多边形



作为又一款动作射击游戏，本作的优胜之处在于它的剧本和"场景变形"程序。可能没人会想到美国在本作中由于大地震的影响会分裂成两个国家。以密西西比河为界，美国分裂为以东部各州组成的大西洋联盟和以西部各州组成的太平洋联盟，分别与欧洲和亚洲有密切关系。本作以这两大阵营的战斗为背景，玩家扮演东部联军的士兵。在本作中，使用不同的武器对于场景所造成的破坏也不同。比如往地面扔一颗手雷，地面可能会隆起，从而帮助玩家到达之前无法进入的区域。当面对难以冲破的防御工事时，用火箭炮则可以将地面轰出巨大弹坑，从而得以潜入对方工事的内部进行潜入爆破。



NBA 2K9	2K Games	10月7日	★★★★☆
多机种	NBA 2K9		体育
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：25分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：火云



绿衫给加内特带来了好运气，同样也给“《NBA 2K》系列”带来了新的变化。本作在保留了系列前作优点的基础上，进一步提升了赛场和球员建模的拟真度，一向注重的真实手感在本作中也得到了加强。无论在内线还是外线，球员之间的身体对抗都变得更加激烈也更加真实。明星球员的特殊动作更加丰富，玩家熟悉的球员都可以使用出同现实中一样的招牌动作。球员在运球时的小动作十分细腻，尤其是球员上篮时更可以做出夸张的假动作，当然，内线球员也不会让你好过，一不小心就遭到对方中锋的当头大帽。游戏要求玩家在进攻和防守时打得合理，一味地猛冲猛打不再适用。



FIFA 09	EA	10月7日	★★★★☆
多机种	FIFA Soccer 09		体育
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：26分
59.99美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：火云



“《FIFA》系列”近些年来的进步是非常可喜的，它已经逐渐赶上并在某些方面超越了它的竞争对手。本作的授权自然不必多说，除了世界各大联赛全部实名之外，就连明星选手的脸部建模也更加细致。球员的跑位在本作中得到了修正，进攻球员的前插意识非常强，穿过对方后卫的直塞球成就感十足。值得一提的是，本作的在线部分非常厚道，玩家通过连接网络在 ADIDAS Live Season 可以每周一次根据 08～09 赛季实际比赛结果将选手数据更新至游戏中，对应英超、西甲、法甲、德甲、意甲和墨西哥足球联赛 6 大联赛。除此之外游戏还支持 10 对 10 人的联机。



NBA Live 09	EA	10月7日	★★★☆☆
多机种	NBA Live 09		体育
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：–
59.99美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：火云



作为 EA 每年都要献给篮球迷们的礼物《NBA Live 09》找来了马刺队的全明星后卫安东尼 · 帕克为本作代言。从代言人的选择我们就可以看出本作进化的风格，游戏更加强调内线与外线的配合，传接球变得更加合理，中锋背身拿球后打内线的动作也变得更加流畅。简单而且爽快的篮球一向是该系列的特色，除了球员的动作之外，球场内的观众与替补席上的球员细节十分出色，观众再也不是制片人，而且还会根据赛场的战况做出不同的反应。本作中取消了国家队的模式，丰富了线上模式的内容，玩家可以连接网络在官方服务器下载最新的数据和 NBA 的即时战况等资料。



超时空要塞 王牌边界	NBGI	10月9日	★★★☆☆
PSP	マクロスエースフロンティア		动作射击
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边		文：炎骑士



由于采用了“《高达对战》系列”的成熟系统，因此这款游戏的总体素质在最大限度上得到了保证。尽管这种“捡现成”的做法很难得到人们的认同，但游戏中瓦尔基里战斗机的三段变形运动方式在这套成熟的系统下有着不错的表现，这一点也令本作成为了以《超时空要塞》为题材开发的游戏中最出色的一款。特别值得一提的是，原作中被奉为经典的“坂野马戏团”式导弹齐射场面也得以完美再现，这也使得本作一举成为了原作粉丝所不能错过的圣物。另一方面，由于本作相对严谨的系统设定和大量存在的收集要素，因此这款游戏对于任何喜欢动作射击类游戏的玩家来说同样也是不容错过的。



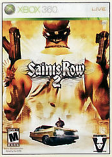
死亡空间	EA	10月13日	★★★★☆
多机种	Dead Space		动作射击
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：26分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：ACE飞行员



2008 年，在惊悚恐怖游戏中终于杀出了一个前途无量的新人，它就是 EA 打造的原创游戏《死亡空间》。主角艾萨克 · 克拉克是一名普通的太空工程师，他可不是什么全副武装的战士。所以游戏里他的武器通常都是手边的工具，他要在尸体横行的太空船内找出一条逃生之路。游戏的画面非常精美，光影堪称一流。游戏界面制作得异常科幻，整幅游戏画面中你甚至看不到任何游戏信息，太神奇了。在这种气氛的烘托下，玩家享受的是太空船独处的孤独，面对的是成群的变异船员和异形生物。虽然是原创作品，但游戏各方面都非常成熟。如果游戏能再多增加些模式、战斗细节以及二周目隐藏要素，那就完美了。



黑道圣徒2	THQ	10月14日	★★★☆☆
多机种	Saints Row 2		动作
多人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：23分
59.99美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：ACE飞行员



虽然是一款《GTA》式的游戏，不过《黑道圣徒 2》还是努力摆脱了《GTA》阴影，做出了自己的个性，给玩家带来的是更加放肆的感受，并受到了欧美玩家的肯定。游戏在继承初代特色的基础上，又增加包括多人联机协作以及大规模混战等在线游戏模式。另外，游戏中的角色、交通工具和武器等要素的自定义范围是更加自由。玩家甚至可以创造一个 200 公斤的肥婆，骑着哈雷摩托在公路上狂飙。游戏的世界观比系列初代也更加黑暗和险恶，看似有点卡通的画面，其实蕴藏了儿童不宜的成分。帮派斗争成为了本作突出的主题，你甚至可以抓住别人做肉盾，这充分展现出游戏残酷的一面。



海豹突击队 对峙

海豹突击队 对峙	SCEA	10月14日	★★★☆☆
PS3	SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation		动作射击
32人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：–
39.99美元	无对应周边		文：星夜



本作并非由系列开发商Zipper Interactive负责，而是交给了新工作室Slant Six，因此游戏素质比过去下降了不少。本作完全围绕网络对战，之前系列作中的经典网战模式都得到了保留。游戏主要以北非为战斗舞台。在进入战斗之前，玩家可以对各个细节进行定制，例如通过消声器、榴弹发射器等配件改造自己的武器，更改迷彩服类型、防弹甲等。六轴手柄的动作感应功能实现了很多细微的动作，例如躲避在掩体后可以倾斜手柄让身体前倾，或者晃动手柄让蹲伏的士兵站起。索尼还为本作特别推出了专用蓝牙耳麦，便于玩家与战友通讯，这种耳麦还配备了充电底座。



战斧 兽骑士

战斧 兽骑士	SEGA	10月14日	★★☆☆☆
多机种	Golden Axe: Beast Rider		动作
1～4人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：18分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：ACE飞行员



SEGA老牌经典动作游戏的次世代重生之作，随着时光的流逝，我们看到的是一个几乎面目全非的《战斧》。当然，本作还是将系列诸如经典的背景音乐、魔法系统等得以保留，玩家完成游戏后还能穿上初代女主角的性感比基尼。不过游戏的整体美术风格和设定缺乏了《战斧》系列原始的韵味，变得流于俗套。游戏十分强调坐骑这个元素，玩家可以驾乘上种类繁多的野兽，并且利用野兽的各种特殊技能对敌人展开攻击。由于加入了升级系统，所以玩起来有动作角色扮演的感觉。游戏在主角动作的刻画上显得比较含糊，各种系统被牵强地掺和在了一起，这样反而使得本作严重缺乏自己的个性。



AWAY 混乱的迷宫

AWAY 混乱的迷宫	AQ interactive	10月16日	★★★☆☆
NDS	AWAY シャッフルダンジョン		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：20分
4800日元	无对应周边		文：九兵卫



本作是一款传统的迷宫探险类游戏，玩家可以自由设定自己所使用的角色。相比同类游戏的前辈“《风来的西林》系列”而言，本作更为简单也更容易上手。游戏比较新颖的一个地方是玩家所探险的迷宫构造会随着时间而发生巨大的变化，因此玩家需要掌握其中的规律并制定最适合自己的行动路线。此外，游戏的解谜部分和BOSS战也做得非常具有挑战性，避免了迷宫探险时的单调感。当然，本作也并非没有缺点，上下屏的迷宫切换过于频繁总是会让人觉得视觉疲劳。不过还好游戏的BGM是一大亮点，毕竟光是凭植松伸夫亲自操刀的音乐应该就能够吸引很多玩家尝试一下本作。



卡片召唤师DS

卡片召唤师DS	SEGA	10月16日	★★☆☆☆
NDS	カルドセプトDS		桌面棋牌
1～4人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：–
4800日元	无对应周边		文：晴天



游戏的进行方式和大家熟悉的“大富翁”比较类似，玩家需要和其余3名玩家轮流在地图上通过掷骰子的方式不断前进，进而购买土地并使用手中的卡片召唤出怪物进行守卫，之后如果其他玩家正好停留在自己的土地就必须缴纳过路费，否则就需要使用各自的卡片进行战斗。如果土地的拥有者获胜就能强制征收过路费，如果其他玩家获胜则能使用金钱重新购买土地并获得控制权，最后总魔力达到关卡的要求并返回起点的玩家即为胜者。本作中一共收录了375张卡片，并且利用NDS的Wi-Fi功能，玩家还可以不定期地下载到官方推出的新卡片和地图，和好友进行对战时也支持语音聊天。



机动战士高达00 GUNDAM MEISTERS

机动战士高达00 GUNDAM MEISTERS	NBGI	10月16日	★★☆☆☆
PS2	机动战士ガンダム00 ガンダムマイスターズ		动作
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：–
6800日元	无对应周边		文：炎骑士



对于熟悉《高达》的玩家来说，单从游戏的标题上就可以轻松判断出这是一款在同名动画热播期间推出骗钱的应景之作。不过好在游戏中的所有设定全部源自原作动画，游戏内容的方方面面都忠实于原著，因此对于动画的铁杆观众来说有着相当高的杀伤力。相比其他同类题材游戏，本作中收录的机体数量并不是很多，仅仅将《高达00》第一季中的部分机体收入其中，从这一点也可以明显看出是为了推出续作而留下了充足的余地。当然，制作者在这款游戏中安排了多种多样的游戏模式以及大量存在的BGM、壁纸等收集要素，这一切自然也成了FANS心甘情愿掏钱的最大动力。



勇者别嚣张or2

勇者别嚣张or2	SCE	10月16日	★★★☆☆
PSP	勇者のくせになまいきだor2		策略
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：22分
3980日元	无对应周边		文：九兵卫



游戏是一款逆向思维、充满恶搞元素的游戏，玩家要扮演破坏神来帮助魔王对付前来讨伐的勇者们。和一年前推出的初代相比，游戏中的冒险舞台扩大了4倍，每过一大关都可以保存进度；勇者的数量增加到了以前的2倍；魔物在进化过程中还能变异为巨大种和异常种。作为一款策略游戏，本作非常考验玩家的挖掘技巧，只有充分考虑到魔物食物链以及土壤成分传播之间的影响关系，玩家才能建造出一个足以让勇者有去无回的的地下王国。但光是老老实实进行挖掘还不行，我们有时还要设置一些陷阱或者迷宫，一些诸如包夹、兵种搭配等战术在对付强力的勇者时也是非常必要的。



空中杀手 无罪王牌

NBGI | 10月16日 | ★★★☆☆

Wii

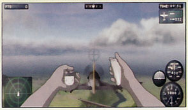
Sky Crawlers: Innocent Aces | 射击

1人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG评分：22分

6800日元 | 无对应周边 | 文：炎骑士



对于渴望体验“古典”风格空战的玩家来说，这款游戏绝对是不容错过的佳作。由于负责打造这款游戏的制作团队是因开发“《皇牌空战》系列”而名声大噪的PROJECT ACES小组，因此这款游戏获得了意料之中的较高素质。当然，也正因为出自同一个制作小组，所以这款游戏从里到外都有《皇牌空战》的影子，甚至可以被当作《皇牌》的外传也不算过分！本作的特色之处在于将真实战斗机驾驶方式与Wii的分体式双手柄体感操作进行了有机结合，从而使得玩家的代入感直线上升。不过，本作所强调的空战样式中不存在现代化的导弹武器，玩家只能使用机关炮攻击敌机。



Wii Music

Nintendo | 10月16日 | ★★☆☆☆

Wii

Wii Music | 音乐

1～4人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 美版 | UCG评分：16分

5800日元 | 无对应周边 | 文：玛娜



本作是宫本茂继《Wii Sports》与《Wii Fit》后最新的创意游戏，玩家可以在游戏中通过Wii手柄的动态感应与按钮等操作方式来模拟真实乐器的演奏，只要配合游戏中的节拍便可轻松演奏出动听的乐曲。游戏中收录了超过60种乐器以及50首知名乐曲，其中甚至还包含了任天堂知名游戏的配乐，除了可以自由选择不同的乐器来演奏这些乐曲之外，还可以按照自己的喜好对乐曲进行再创作并将自己创作的结果记录下来，游戏最多支持4人同时演奏，玩家可以和自己亲朋好友组成一支乐队一起游玩。除此之外，玩家还可以将自己演奏的乐曲通过网络送给朋友。



湾岸午夜俱乐部 洛杉矶

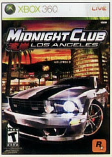
Rockstar | 10月20日 | ★★★☆☆

多机种

Midnight Club: Los Angeles | 竞速

1人 | 对应玩家年龄：13岁以上 | 美版 | UCG评分：-

59.99美元 | 对应机种为PS3及X360 | 文：星夜



《湾岸午夜俱乐部》是地下飙车类游戏中的翘楚，《湾岸午夜俱乐部3》有超过700万套的销量，这款最新作虽然销量大幅下滑，但游戏本身的内容却是极其丰富。与过去一样，本作带给玩家一个开放的世界，玩家可以在洛杉矶街头自由自在地兜风，当周围有汽车呼啸而过时，只要朝对方闪几下车灯，就可以进行比赛。游戏使用了《横行霸道IV》的RAGE引擎，对于巨大的城市场景与细腻的画面细节都非常到位。游戏中的所有汽车零部件都获得了原厂授权，汽车的任何部件都可以改装。赢得比赛可以获得荣誉、金钱和更好的汽车，还有剧情任务和递送包裹之类的特殊任务。



孤岛惊魂2

Ubisoft | 10月21日 | ★★★☆☆

多机种

Far Cry 2 | 主视角射击

1人 | 对应玩家年龄：17岁以上 | 美版 | UCG评分：24分

59.99美元 | 对应机种为PS3及X360 | 文：丁丁



本作中玩家将可以从众多的备选角色中挑出一个来，扮演一名杀手到非洲执行种种任务。游戏的最大特色就是自由，随着主线的发展，你可以自由地接受和安排想做的任务。对于同一个任务玩家也可以用多种不同的方法来完成。如果对自己的枪法有自信，那么可以直接和敌人火拼。如果你喜欢周密的计划，完全可以驱车仔细观察敌人的动向和地形，趁夜深人静之时来一个偷袭。而游戏里面积为50平方公里的广袤非洲土地、真实流逝的时间，丰富的野生动物会给你真的置身非洲的感觉。光是单机故事模式就可以轻易的吸收你30个小时以上的时间。



神鬼寓言2

Microsoft | 10月21日 | ★★★★★

X360

Fable II | 动作角色扮演

1～2人 | 对应玩家年龄：17岁以上 | 美版 | UCG评分：26分

59.99美元 | 无对应周边 | 文：丁丁



这款游戏是对Xbox上前作的全面进化，玩家将再次被带回到神奇的阿尔比恩大陆，经历童年、青年、中年三个时期，从一个默默无闻的街头流浪儿最后成长为拯救大陆的英雄。

本作最为核心的进化就是游戏的情感表现方式。本作中玩家可以有高兴的、戏谑的、邪恶的、愤怒的等等丰富的表情可选，而你的表情手势会即时的影响着你周围的AI角色们，而AI角色的反应也相当生动，语言和表现都比较贴切。这点非常有趣味性，甚至是你身边的狗狗也是可以一同玩耍，培养默契的。



你将可以在游戏中结婚生子，同时体验英雄的华丽冒险和凡人的琐碎生活。购置房产、送小礼物给家人都是很有趣的体验。



游戏的道德系统得到了更多的进化，分为善恶度和纯真度。你做的大部分决定都会影响游戏中的一些人，甚至是一整个城镇人的命运。有一些决定可能当下你还无从感觉，但随着时间的推移，后果会像蝴蝶效应一样让你感叹天意弄人。

游戏中的大陆极为广阔，而且野外的场景隐藏着各种各样的秘密地点，可以让所有喜欢冒险的玩家沉浸其中。



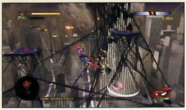
▲游戏中用各种表情和城镇的居民们互动很具娱乐效果。

游戏不仅有着美丽的画面，还有着幽默的语言。而对于中文地区玩家来说，繁体中文版可以让你跨越语言的障碍，更深入地体验这个美式角色扮演佳作的每一个细节。

蜘蛛侠 暗影之网	Activision	10月21日	★★☆☆☆
多机种	Spider-Man: Web of Shadows		动作
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：-
59.99美元	对应机种为 PS3、X360、Wii、PS2、PSP、NDS		文：星夜



由于没有《蜘蛛侠》电影新作上映，因此这一年的《蜘蛛侠》游戏节选了一段漫画版的剧情。游戏讲述蜘蛛侠的天敌毒液将普通市民感染为自己的克隆体，事态发展到无法控制的地步，整个曼哈顿地区被隔离，警方派出反恐部队用直升机将市民救出曼哈顿，而蜘蛛侠要在协助其逃离的同时对付整个城市的毒液共生体，同时与其他英雄乃至反派合作。在游戏中，蜘蛛侠可以在普通形态和黑衣形态间任意切换，而且黑衣也没有副作用。游戏中也有道德选择的概念，并影响到其他人对蜘蛛侠的反应。蜘蛛侠的攻击方式相当多样，连击数越高，就会得到更多经验值，从而获得新技能。

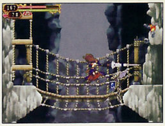


恶魔城 被夺走的刻印	Konami	10月23日	★★★★☆
NDS	悪魔城ドラキュラ 奪われた刻印		动作
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边		文：火云



本作是"《恶魔城》系列"中为数不多的以女性角色作为主人公来描写主线剧情的游戏。女主角夏诺娅隶属于一个名为"圣教密令"的神秘组织，与吸血鬼猎人贝尔蒙特一族一样致力于对抗德拉古拉伯爵，除了女主角之外游戏中还有另一条路线，但是玩家需要通关之后才能开启。游戏一改以往系列只在恶魔城中活动的传统，随着剧情的发展玩家可以在大地图上的许多个地点之间移动，而恶魔城只是这些地点中的一个，因此游戏中场景的丰富度和流程的长度都进一步提升。本作在战斗系统上也做出了大胆地改革，游戏取消了武器的设定，玩家需要通过装备在身体上的3个刻印来发动各种不同的攻击对抗敌人，而每种刻印之间还能够相互组合，从而衍生出更多新的技能和招数，这些刻印则是通过吸取消灭敌人之后随机出现的纹章来获得。游戏的难度相对而言也有所提升，如果玩家没有获得合适的刻印，在对付BOSS时会非常吃力，在特定的敌人身上刷出专用的刻印后再去挑战BOSS则会轻松不少，后期的刻印效果非常华丽，但是消耗值也直线上升。本作还可以与Wii版的《恶魔城 审判》进行联动来使角色等级上限提升到255级（未联动则需要通关后才能开启），并在《审判》中获得隐藏的本作女主角。


▲据点也是系列中很少出现的元素，在本作中玩家可以在据点内接受各种村民交代的任务。





令旗所向	Koei	10月23日	★★☆☆☆
NDS	采配のゆくえ		文字冒险
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：21分
5040日元	无对应周边		文：九兵卫



玩惯了"《无双》系列"，一向擅长历史题材的光荣又给我们玩家带来了这款以日本战国时代的关原之战为舞台的《令旗所向》。虽然游戏类型变为了文字冒险，但是著名的武将在本作中都会悉数登场。游戏的特色之一是说服武将的系统，夸张的台词和搞笑的演出效果甚至会让人觉得这是一款战国版的《逆转裁判》。在两军交战时，玩家需要做的不是亲历前线一骑当千，而是如同游戏的名字一样，要去指挥军队的行动并发号施令。进行战前情报收集、发动"心眼"等相应的计策玩家便可以在知己知彼的前提下合理地安排布阵。相比同类文字冒险游戏，本作还是别有一番乐趣的。



你的勇者	SNK Playmore	10月23日	★★★☆☆
NDS	キミの勇者		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：22分
4800日元	无对应周边		文：晴天



游戏最大的特色就是将主线流程分成了许多个短小的章节，并且在剧情中还会不时地出现选项来决定故事的走向，对于看中游戏剧情的玩家来说拥有不小的吸引力。随着故事的发展，游戏中一共会有10名同伴加入我方，而在上场的4名同伴中，如果大家都同时攻击一名敌人，就有一定几率发动连携攻击，甚至满足特定的技能组合后还会追加"奥义"攻击，大大提升了战斗的爽快度。游戏中的迷宫场景都不大，即便是走遍所有的道路也能在很短的时间内通过，所以回收宝箱基本上没有问题，而且在接受某些支线任务后还能开启特定迷宫中的隐藏区域，非常适合喜欢探索与收集的玩家。



淑女风范	Nintendo	10月23日	★★☆☆☆
NDS	わがままファッション ガールズモード		模拟经营
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：-
4800日元	无对应周边		文：玛娜



本作是一款以时尚为题材的游戏，游戏中玩家要扮演时尚服装店的新店员，学习如何按照顾客的需求来帮助顾客搭配衣服，进而独立开设属于自己的分店，并以成为深受顾客信赖的一流店长为目标而努力。游戏时玩家需要将NDS竖着拿起来，使用触控笔操作，为顾客从16种品牌超过一万种的时尚单品中挑选出适合的搭配。游戏的内容非常丰富，除了帮顾客搭配之外，玩家还可以使用从展示会获得或是从商店中购买到的物品为自己换装，当成为一名店主之后，还可以参加时尚周的评选，向所有人展示自己的搭配。除了单机游戏之外，本作还可以让4名玩家连线进行搭配比赛或开设分店。



葛叶雷道对阿巴顿王

葛叶雷道对阿巴顿王	Atlus	10月23日	★★★☆☆
PS2 デビルサマナー 葛叶ライドウ対アバドン王			角色扮演
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：24分
7329日元	无对应周边		文：九兵卫



本作是 Atlus 旗下与《真女神转生》以及《女神异闻录》齐名的“《恶魔召唤师》系列”的最新作。游戏在剧情上延续了前作，讲述恶魔召唤师葛叶雷道解决帝都出现的危机所遇到的形形色色的故事。除了探索事件真相之外，本作中的运势好坏也时刻影响着玩家的行动。战斗中可以同时召唤的仲魔增加到两个，传统的恶魔对话系统也得到大幅强化，只要选择得当，我们不费一刀一枪就轻松解决战斗。另外，仲魔的合体是获得强力同伴的最佳途径，因此也非常耐玩。虽然新手可能一下子无法适应本作的整体风格，但有金子一马的恶魔设定做保证，FANS 还是会满意的。



快乐舞动

快乐舞动	NBGI	10月23日	★★★☆☆
Wii Happy Dance Collection			音乐
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：20分
5800日元	无对应周边		文：炎骑士



这款游戏对于处于热恋之中的少男少女来说有着不小的杀伤力。游戏中的角色造型明显借鉴自 NBGI 自家的敛财机器——《偶像大师》，其中清纯可人的女孩儿造型角色不仅萌倒了众多男玩家凭借丰富多彩的换装系统，不少的女性玩家也沉迷于这款游戏之中无法自拔。游戏的最大卖点在于不同于其他音乐类游戏的节拍下落式玩法，而是要求玩家随着音乐中时刻变化的节奏摆出一个个 POSE——当然，前提是玩家手中握有遥控器手柄。游戏中收录的音乐以 J-POP 为主，并且绝大多数均为原唱。不过，收录的曲目数量过少，如此一来势必会令游戏的耐玩度大打折扣。



加雷特编年史 红辉的魔石

加雷特编年史 红辉的魔石	SEGA	10月23日	★★★☆☆
PSP ガーネット クロニクル ～红輝の魔石～			角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边		文：晴天



游戏的人物和场景都是由韩国画师绘制，所以整体风格非常符合亚洲玩家的审美观，而且在人物对话和场景的细节上也能看出厂商的用心之处。主线流程中每个章节玩家都只能在一个固定的地图范围内进行探索，并且有一个对应的支线任务可以完成，成功后可以获得一些正常情况下无法获得的道具奖励。游戏中需要消耗 SP 学习技能树上的技能才能在战斗中使用魔法或特技，而在迷宫中敌人都是可见的，从后方接触敌人可以以“偷袭状态”进入战斗，并强制给予敌方一次无视防御力的伤害，之后敌我双方会根据行动条从左到右的顺序依次行动，当我方多名角色相邻行动时则可以使用连携攻击。



DJMAX 携带版 酷懒之味

DJMAX 携带版 酷懒之味	Pentavion	10月24日	★★★☆☆
PSP DJMAX PORTABLE Clazziquai Edition			音乐
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	韩版	UCG评分：24分
39000韩元	无对应周边		文：胜负师



原本一年一作的 PSP 版《DJMAX》这次分成了两作，首先推出的《酷懒之味》以韩国同名人气音乐组合为卖点，收录了多首该组合的特色歌曲和 MV，整体曲风时尚而多样化。歌曲总数达到 48 首，部分歌曲需要与前两作以及之后推出的《黑色立方》联动才会出现，数量上不及前作，而主要原因在于游戏将大量容量花在了更酷、更眩、更为华丽的 3D 背景动画上，视觉效果出众，但也造成了跳帧和收集要素减少的负作用。更重要的是，本作一反音乐游戏增曲目、加难度的传统做法，堪称全系列难度最低，是一款完全照顾新手的作品，甚至加入了 2 键模式。这些变化让高手不满，令新手欢欣。



天诛4

天诛4	FromSoftware	10月23日	★★★☆☆
Wii 天诛4			动作
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：20分
6800日元	无对应周边		文：炎骑士



虽然是作为系列正统续作得以复活，但本作在操作方式上却与以往作品有着不小的差异，并且两名系列主人公的造型也似乎有些外传的味道。玩家在游戏中依然需要利用环境掩护和各种道具的帮助来完成任务。对于关注这款游戏的人们来说，本作的最大话题就在于褒贬不一的操作方式。一方面，过于强调对体感操作的依赖使得作为动作游戏的本作在操作精度上难以得到保证，“接近敌人＋指令输入”的新系统无法在喜欢高难度和高挑战度的核心玩家群体中产生共鸣。另一方面，由于减少了对精确操作的苛刻要求，使得游戏的难度有所下降，这种作法也使得那些视硬派高难度动作游戏为洪水猛兽的新手玩家终于获得了体验“立体忍者活剧”的机会。不过，相比毁誉参半的操作方式，本作中首次出现的“拼刀”格斗战则显得不伦不类，这一环节的出现不仅破坏了游戏的节奏，还极易令玩家产生乏味感。并且，由于道具作用的进一步降低，使得这款游戏的玩法显得过于公式化和套路化，这也进一步导致游戏的耐玩度直线下降。此外，游戏中的各种细节设置似乎也存在不小的问题，一些只有在早期低品质 3D 游戏中才会出现的贴图错误也时有发生，这对于《天诛》来说实在是不应该。并且，游戏中的敌人 AI 也显得过于低下。



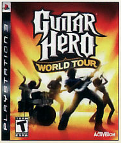




▲游戏中单独分离出来的格斗战显得不伦不类，严重破坏了游戏的节奏和气氛。

吉他英雄 世界巡演

多机种	Activision Blizzard	10月26日	★★★☆☆
Guitar Hero World Tour			音乐
1～4人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：－
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：丁丁

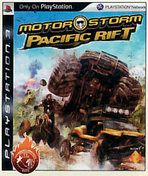


这款游戏是《吉他英雄》系列上标志性的一作。因为要和同类型挑战者《摇滚乐队》相抗衡，本作实际上也是一个可以让玩家组成乐队游戏的作品。除了以往的吉他手之外，你还可以扮演主唱、贝斯手、架子鼓等多个位置。而相对同类的音乐游戏而言，本作也显得专业得多，它拥有特别的“音乐工作室”模式，在其中你可以创作和分享自己的曲目，也可以下载别人创作的歌曲。不过这一模式的复杂程度也上升到了用法上。本作同样拥有80多首摇滚歌曲的豪华阵容，如果你配齐了各项乐器周边可以和朋友一起享受组建乐队的乐趣。



机车风暴 太平洋裂谷

PS3	SCE	10月28日	★★★★★
MotorStorm: Pacific Rift			竞速
12人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：28分
59.99美元	无对应周边		文：ACE飞行员



更加狂野的速度，更加疯狂的撞击，更加赏心悦目的画面，更加富有激情的赛道……这就是PS3第一方厂商打造的幻想派越野竞速游戏《机车风暴 太平洋裂谷》。游戏以一座虚拟的太平洋小岛为舞台，那里地貌极端复杂，不仅有美丽如画的天堂海岸，还包括地狱般的岩浆地区。游戏根据地貌环境将比赛场地分成了4大区域，玩家将在8大等级下进行涵盖8种车辆的生死角逐。随着等级的提升，游戏的中的对手车辆也越来越毒辣，他们会以玩命的姿态同玩家进行角逐。只要玩家上升一个等级，就能获得造型更酷的赛车和赛车手，而且还能将全新赛道进行解锁。由于赛道环境异常复杂，再加上电脑AI比较出色，使得每场比赛都会给玩家带来出乎意料的随机事件，玩家需要在比赛时根据实际情况随机应变，以应付各种突发情况。本作在赛道设计方面不拘一格，多条分支路线由玩家自由选择。在加速系统方面，本作比前作加速的时间更长，冷却的时间更快，再加上全新“水冷”系统，使得比赛更加白热化。《机车风暴 太平洋裂谷》采用全球服务器进行联网对战，而且对带宽要求并不高，所以网络对战基本上都能流畅进行。本作是一款不可多得的佳作，绝对对得起所有喜欢越野比赛的玩家，就算单独为它购买一台PS3也是物有所值。







▲游戏拥有4种时间变化，截然不同的光线效果将呈现出赛道别样的精彩，特别是傍晚的夕阳有时甚至照亮了整个屏幕。

小小大星球

PS3	SCE	10月27日	★★★★★
Little Big Planet			平台动作
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：27分
59.99美元	无对应周边		文：胜负师



本作可以说是2008年度曝光率最高的游戏之一，其素质之高在原创作品中也实属罕见，本作也因此在2008 TV GAME大赏中获得了“年度游戏”、“最佳平台动作游戏”和“最佳创意”三项大奖。“小小大星球”是由人类想像力能量汇聚所构建的梦幻星球，可爱的麻布仔就是玩家的化身，在这款强调创造与分享的游戏作品中同样有制作精良的故事模式，其中有数十个精彩有趣的关卡，而每一关里都可以取得数量众多的道具与素材，收集全部道具的难度不低，所获得的素材道具都可以用于创造自己的关卡。而故事模式的这些关卡，也有针对性地将各种道具、机关的用法和效果进行了展示，为玩家创造关卡提供了范例。游戏的关卡创造模式非常完善，教程的详细程度令人发指，完成全部教学关卡都要花上几个小时。由于本作有中文版，而且连语音都是字正腔圆的普通话，亲切之余也给国内玩家提供了方便。本作支持最大四人同时游戏，只是与国外玩家联机时稳定度较低。游戏提出了“GAME3.0”的社区化概念，自制关卡可以上网发布，也可以在其他玩家的自制关卡里闯荡，评论、留言、交友都可以实现，如果关卡中有不当内容还可以进行举报。DIY高手们的创意令人叹服，即使你仅作为一个游玩者也同样乐趣无穷。



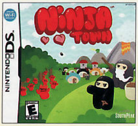




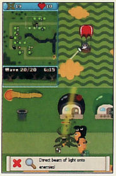
▲除了玩家自制关卡，官方也陆续推出了追加下载内容，这让游戏的生命力变得更加持久。

忍者镇

NDS	SouthPeak Games	10月28日	★★★☆☆
Ninja Town			即时战略
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：－
49.99美元	无对应周边		文：丁丁



本作是一款轻松可爱风格的休闲游戏。不过它也是一款很吸收时间，甚至是会让你上瘾的战略游戏。游戏的角色来自美国知名的玩具人物，你扮演忍者镇上的长老，需要合理的运用手中的指挥权。在镇子的各个地图上建设忍者小屋，培养出各种特色不一的忍者来抵御森林怪物的进攻。游戏灵活地运用了NDS的机能特性，你需要用点击、吹气等体感操作来帮助忍者们度过难关。游戏中除了常规塔防类游戏具有的多种防御工事之外，还有很多特技的设定，像是忍者超人、忍者激光使用起来非常得有趣味性。游戏中的敌人设计也比较用心，像是丧尸怪物和巨大的树妖BOSS都会对玩家的操作技巧带来不少考验。



辐射3

辐射3	Bethesda Softworks	10月28日	★★★★☆
多机种	Fallout 3		动作角色扮演
1人	对应玩家年龄：17岁	美版	UCG评分：—
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：丁丁



这是一款经典角色扮演游戏的回归之作，和PC上的前作相隔10年时间，Bethesda从前作公司黑岛手中接过了火种，运用次世代的机能为我们呈现了一款真正3D的《辐射》续作。

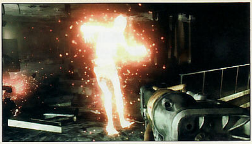
这款游戏视觉上透着一股核战之后的颓废之风，重现了原作70年代的特别美术风格。故事发生在2277年，你和你的父亲都是101避难所的居民。然而随后发生了意外，你的父亲不辞而别，为了寻找他，你也走出了避难所开始了冒险之旅。尽管场景集中在华盛顿地区，但是多样的地点和精致的场景设计非常令人满意，一些细节做得也保留了系列的独特趣味。



游戏的自由度一如既往的高，在主线任务之外你还有广阔的区域可以探索。当完成这个世界中不同人交给的任务后，会让你对这个核战后的废土了解得更深。而且游戏中不少的任务都会让你面临两难的选择，这大大的增强了游戏的代入感。为了将系列的部位射击概念更好的引入新作。制作组特别设计了VATS系统，玩家可以自由地在部位射击模式和即时主视角射击之间进行切换。让游戏的战斗过程既有紧张感，又有战略性。游戏中丰富和趣味性的武器设计也让人印象深刻。



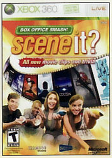
如果你对这类自由度极高的欧美角色扮演游戏感兴趣的话，那么本作是你今年最佳的选择。



▲游戏中对于各种新颖武器的效果表现非常有趣。

电影猜猜看

电影猜猜看	Microsoft	10月28日	★★★☆☆
X360	Scene It? Box Office Smash		选择游戏类型
4人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：—
59.99美元	对应专用手柄		文：多边形



一部经典的电影，可能会成为许多人共同的回忆。我们平时也会和朋友、家人在一起，对大家喜欢的电影侃侃而谈。现在，就有这么一款游戏能够让大家对于电影的热情都得以释放。本作以轻松答题的方式，和大家一起来猜猜看电影作品、电影角色和演员以及电影相关知识。本作设置了从上世纪50年代到2008年供1800个问题，每个问题都配合相应的图片、音乐或高清晰影片片段加以解说。此外，游戏还支持Xbox Live下载更新，我们可以随时更新游戏的题库。本作对玩家的要求在于：第一、精通英语；第二、对美国电影烂熟于心。



希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+

希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫+	Square Enix	10月30日	★★★★☆
NDS	シドとチョコボの不思议なダンジョン—时忘れの迷宫DS+		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：—
4800日元	无对应周边		文：玛娜



本作是2007年12月发售在Wii上的角色扮演游戏《陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫》的NDS移植版，故事讲述了财宝猎人陆行鸟与席德一同来到了一座不可思议的城市，在这里人们信仰"忘记就是幸福"的准则，每当钟楼的钟声响起，生活在这里的人们都会失去一切记忆，甚至包括自己的名字。为了使人们重新获得记忆，陆行鸟与席德在"记忆的迷宫"中开始了神奇的冒险……本作对于迷宫和职业等方面相当重视，陆行鸟可以根据迷宫的情况转职成各种不同的职业，可玩度很高。NDS移植版则追加了全新的"席德大冒险"故事、并强化了之前大受好评的卡片战。



牧场物语 兴奋的动物进行曲

牧场物语 兴奋的动物进行曲	MMV	10月30日	★★☆☆☆
Wii	牧场物语 わくわくアニマルマーチ		模拟经营
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：—
6800日元	无对应周边		文：纱迦



Wii上的第2款系列作品，技术力有所进步，画面有所提高，读盘时间也缩短了。游戏玩法和系列其他作品差不多，不过如标题所见，动物的戏份增加了不少。村子每个月会来一次马戏团，由此展开了一系列故事。本作登场的动物数量之多称得上是系列之最，大到大象狮子，小到松鼠和蛇，就连斑马、熊猫都有。和大型动物搞好关系，可以骑着动物移动，此外也可以参加竞速大赛。和小型动物搞好关系后，可以教它们表演才艺。有了照相机之后，还能和动物合影留念。本作一开始就能选择男女主人公，恋爱要素依然存在，而且可以和男神女神结婚，当然难度也是最高的。



闪电出击VI

闪电出击VI	SEGA	10月30日	★★★☆☆
PS2	THUNDERFORCE VI		射击
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：—
6800日元	无对应周边		文：纱迦



《闪电出击》是一款历史极为悠久的作品，最早是Technosoft于1983年在个人电脑上推出的，后来在MD和SS上推出了2～5代，其硬派科幻的风格深受玩家喜爱。本作距离5代有11年的时间，游戏以初代的银河联邦与帝国交战为背景，玩法依然是传统的2D横版射击，不过画面以3D方式来制作。游戏中有很多让FANS感动的场面，还能与过去几代的主角机战斗。游戏的音乐制作阵容在同类游戏中称得上是豪华，包括古川もとあき（《宇宙巡航机II》）、佐藤刚（"《雷电》系列"）、TAMAYO（"《RAYFORCE》系列"）等。怀旧的风格让老玩家满意。



十一月 NOVEMBER

11月3日 美国THQ公司宣布关闭5家游戏工作室，裁员250人。

11月6日 Bethesda Softworks宣布《辐射3》首周总出货量达470万套。

11月7日 Konami宣布截至9月3日，《潜龙谍影4》全球销量突破433万套，其上半财年利润因而同比增长九成。

11月9日 EA宣布将旗下的EA Sims与EA Casual合并，成立Sims and Casual。

11月10日 美国第二大电器零售商Circuit City宣布破产，该公司员工总数多达4万人。

11月10日 育碧从Activision Blizzard手中收购了瑞典游戏开发商Massive Entertainment。

11月11日 维亚康姆集团宣布，"《摇滚乐队》系列"销量已经超过700万套，为此他们将会向Harmonix陆续支付3亿美元的巨额奖金。

11月12日 Square Enix宣布与华盛顿游戏工作室Gas Powered Games合作，代理发行其战略游戏新作《超级指挥官2》。

11月12日 微软宣布《战争机器2》首周末销量突破200万套。

11月17日 索尼宣布PS3于美国上市两周年之际，全球销量突破1700万，PSN用户超过1400万。

11月17日 Square Enix宣布成立洛杉矶工作室，目前正在为X360开发一款原创动作游戏新作。



11月18日 Koei与Tecmo召开经营统合说明会，宣布将于2009年4月1日成立Koei Tecmo Holdings，公司总资产为901亿日元。

11月19日 Rockstar正式宣布《GTAIV》X360独占资料片定名为《迷失与诅咒》，将于2009年2月19日发售。



11月19日 美国德克萨斯州法院裁定PSP侵犯了Agere Systems的专利技术，索尼将因此赔偿1850万美元。

11月20日 纽约证券交易所向Midway发出摘牌警告，这家老牌游戏公司面临破产困境。

11月22日 据称SCE在伦敦举办了"SCE员工年度简报会"，会中秘密透露PS3将于2009年春季降价，另外还有PSP版《机车风暴》和《小小大星球》。

泰坦2008年度十佳游戏

- 潜龙谍影4 爱国者之枪
- 横行霸道IV
- 小小大星球
- 机车风暴 太平洋裂谷
- 薄暮传说
- 白骑士物语 古之鼓动
- 战场的女武神
- 使命召唤 战火世界
- 最后的神迹
- 战争机器2



年度感言 《MGS4》，玩到影子岛摩西那里，我差一点落泪，如果读盘再快一点我肯定哭了，但是切换间断让我恢复了一下。陈奕迅有一套3CD的精选集叫《我的最好时代》，里面不少动听的歌。而对于我，我的最好时代，我所谓的青春时代，就是1998到2008这十年。如果你在1998年9月被《MGS》初代打动过，那么今年6月多灾多难的PS3带你回到影子岛摩西，你的耳边再响起那段悠扬而伤感的音乐时，你应该没法不感动。斯内克老了，我们也老了，但我们不会忘记年轻时代陪伴我们成长的故事。

阿瓦隆代码

阿瓦隆代码	MMV	11月1日	★★☆☆☆
NDS	アヴァロンコード		动作角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：21分
4800日元	无对应周边		文：晴天

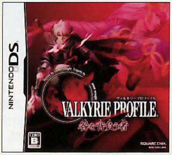


游戏中玩家可以使用预言书来收集物体、人物和敌人身上的代码，然后根据完成特定的事件或从石碑中了解到的特殊代码组合，在最大4×4的方格里将形状各异的代码进行组合就能改变物品的特性和外观，以及弱化敌人的能力，使冒险能够更顺利地进行下去。主线剧情迷宫中的每个区域都是有时间限制的挑战任务，除了解开机关需要合理利用各种武器的蓄力攻击特性来完成外，满足使用特定属性消灭敌人等附加条件还会提升区域的评价值，从而获得更多的奖励。游戏中的迷你游戏也是收集代码组合的途径之一，尤其是知识问答需要玩家对游戏的内容和技巧有一定的了解才能顺利完成。



女神侧身像 负罪者

女神侧身像 负罪者	Square Enix	11月1日	★★★★☆
NDS	ヴァルキリープロファイル 咎を背負う者		角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：24分
4800日元	无对应周边		文：玛娜



"《女神侧身像》系列"首度登陆NDS的作品，与系列前作不同，本作可以称为颠覆性的一作，游戏讲述了主人公威尔为了给被女武神召至瓦尔哈拉的父亲复仇而与冥界女王赫尔结下契约，以献祭自己的同伴的方式获得杀死女武神的力量的故事，游戏中玩家操纵的不再是熟悉的女武神，而会首次以人类的身分与视点体验到全新的"人类向神明复仇"的故事。游戏中的主角只是一个普通的人类，他可以在战斗中使用"女神之羽"让同伴的潜能全部释放，而释放的结果就是同伴在战斗结束后便会死去成为祭品。游戏的战斗系统非常特别，首先是将传统的"走格子"元素和"《女神侧身像》系列"所独有的按键操作结合在了一起，其次还在战斗中加入了Karma的设定，这个设定将剧情与战斗系统很好地结合到了一起：如果能取得更高的Karma就可以获得更好的奖励，这样在之后的战斗中就会更为轻松，减少了牺牲同伴的必要性；但若不能取得更好的奖励，战斗也会更加困难，导致不得不牺牲同伴才能继续下去。与复杂的剧情相对应，游戏也设置了三条路线与三个结局供玩家选择，每一条路线的剧情、出场人物都有着巨大的区别，几乎可以算是三个崭新的游戏，游戏的剧情也只有将这三个路线全部打通才能彻底明白。







◀系列特有的系统与"走格子"相结合后虽然有些拖沓感，不过战斗的策略性却值得称赞。

抵抗2	SCE	11月4日	★★★★☆
PS3	Resistance 2		主视角射击
60人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：27
59.99美元	无对应周边		文：纱迦



以虚构世界观为背景的科幻大作《抵抗》是PS3的首发作品之一，是PS3上销量最高的游戏之一。在《抵抗》的世界中，二战历史被改写，人类受到名为奇美拉的神秘生物进攻，整个欧洲都几乎沦陷。主人公内森·海尔受到奇美拉病毒感染，成为了引领人类抵抗奇美拉的关键人物。《抵抗2》的剧情紧接前作，讲述奇美拉的攻势已来到美国，内森一方面要继续抵抗，同时也将揭开自己身上的秘密。和前作相比，本作在画面上的进步相当明显。游戏中出现的场景均以上世纪50年代的美国为蓝本，不单刻画得栩栩如生，场景互动也做得很细致。游戏的单机部分着力于刻画大规模的战争场面，令人有一种亲身投身于人类存亡之战的感觉。出场的敌人中有身材异常巨大的奇美拉怪兽，与它们对战时会感受到惊人的魄力。网络是本作的又一进化点。本作的网络对战支持多达60人的团队对抗。而相关的升级要素、武器设定也令人满意。游戏还特别注重网络对战时的流畅性，普通的网络环境便已经足够了。而网络合作是本作新增的要素，这个模式支持最多8名玩家一起游戏，玩法和平时大不一样。







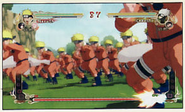
此模式有如玩网络RPG，要强调3个兵种间的配合才能顺利进行下去。此模式也有升级要素和装备设定，需要大量时间才能圆满。

▲战士攻击，医生补血，特种兵补给，网络合作模式需要通力合作才能顺利进行。

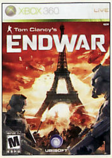
火影忍者 终极忍者风暴	NBGI	11月4日	★★★★☆
PS3	Naruto：Ultimate Ninja Storm		动作
1～2人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：24分
59.99美元	无对应周边		文：胜负师



本作是2008年度最佳动漫改编游戏，也是次世代动漫游戏的新标杆。游戏采用高级别的卡通渲染技术，犹如操控动画片一般。游戏的单人模式共设计了100个任务，对战、迷你游戏之外还有大魄力的BOSS战，收集要素也非常丰富，全部完成需要20小时以上。单人模式主要控制鸣人在木叶村行动，剧情从下忍训练一直到佐助夺回，出场角色超过25名，各角色也会逐步在对战模式中开启。本作的战斗系统与一般的乱斗游戏同样有着上手简单的特点，但风格上有很大区别，对战时镜头感强，节奏也比较快，华丽的忍术与奥义，配以援护、忍具等辅助系统，令游戏热闹非凡、趣味十足。



末日战争	Ubisoft	11月4日	★☆☆☆☆
X360	Tom Clancy's EndWar		即时战略
1～2人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：–
59.99美元	对应机种为PSP、PS3及X360		文：多边形



本作是一款以全球大规模冲突为超现实背景的，使用语音进行控制的即时战略游戏。不过也正是这一点让游戏水准大为降低，低下的识别率与单调的游戏方式让玩家很快就觉得索然无味，最关键的是如果你的英文水平也会对游戏是否正确执行你的命令造成一定影响。不过游戏的掌机版倒还是值得一提，掌机版采用的是策略回合制战斗。游戏的主要进行方式与《超级大战争》比较类似，都是占领敌方据点。不过，AI的表现却略有点失水准。作为一款育碧倾力打造的“汤姆·克兰西系列”的全新作品路线，显然是在这第一步就走得不够好。



007大破量子危机	Activision	11月4日	★★★☆☆
多机种	James Bond：Quantum of Solace		动作射击
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：22分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：ACE飞行员



《COD 战火世界》制作小组利用《COD4》游戏引擎打造的一款电影改编游戏，这本身就是一个值得我们去关注本作的理由。本作将近年来热门的两部007电影《007 皇家赌场》与《007大破量子危机》串联在了一起，玩家通过一款游戏就能体会当今007的魅力。游戏引入了成熟的掩体系统，战斗方式与《彩虹六号 维加斯》非常类似，丰富的武器和装备完全对得起007的名号，再加上游戏还拥有比较不错的网络对战部分，所以相对于一款电影改编游戏来说已经算成功了，然而追究其细节方面，那不足之处也是一箩筐。



思乡之风	Tecmo	11月6日	★★★☆☆
NDS	ノスタルジオの风		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：22分
5800日元	无对应周边		文：晴天

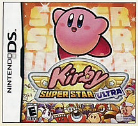


游戏主要讲述主人公艾迪以故乡伦敦作为冒险的据点，在寻找父亲的旅途中逐渐了解到“太古之父结社”的阴谋，并和同伴一起拯救世界的故事。根据人物技能的分类，游戏中的战斗主要分为地面战和空中战两种：地面战和传统的角色扮演游戏一样，敌我双方会按照下屏幕显示的行动条从上到下依次行动；空中战则是所有角色共用飞空艇的HP，玩家必须收集改造飞船的设计图才能在战斗中占尽先机。游戏中的冒险协会会提供丰富的支线任务，随之完成任务数量增加，公会等级和任务的难度也会随之上升，甚至玩家还能在游戏的世界地图上发现50处现实生活中就存在的“世界文化遗产”。



星之卡比 极端超华丽

星之卡比 极端超华丽	Nintendo	11月6日	★★★☆☆
NDS	星のカービィ ウルトラスーパーデラックス		动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24分
4800日元	无对应周边		文：玛娜



本作是1996年SFC平台《星之卡比超华丽》的NDS移植作品，也是"《星之卡比》系列"的第12款作品。虽然是移植作，不过游戏在原作的基础上进行了很大的变动，可以对应触摸屏操作、增加了许多全新的模式、迷你游戏与动画，画面更加精美、甚至增加了原创的崭新舞台、当通关之后，玩家还能看到之前没有见过的隐藏剧情，几乎可以说是一款全新的游戏。此外，卡比的能力也有了一些改变：可以直接召唤敌人作为自己的伙伴，如果进行联机游戏的话，还可以操作变成自己同伴的敌人一起冒险。至于游戏的操作还是一如既往的简单，画面也保持了一贯的可爱清新。



摔角天使 生存者2

摔角天使 生存者2	Trifirst	11月6日	★★★☆☆
PS2	レッスルエンジェルス サバイバー2		模拟经营
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：22分
6800日元	无对应周边		文：纱迦



以豪华女性声优阵容而著称的《摔角天使生存者》推出续作啦！游戏的目的依然是经营一家出色的女子摔角社。和一代相比，游戏增加了大量新角色，连手机版的角色也一并加入，声优阵容也更加豪华。画师方面请来了末次誉亮（代表作：《式城之神》）设计外国摔角手，其精湛的画功受到了好评。游戏的系统和一代差不多，把一代中一些不合理的设定更掉了。人物数据上分得更仔细，加入了特技设定。和各位选手之间的互动戏码增加了不少，CG数量也增加了不少，读盘时间也快了不少。不过缺少教学和说明的问题依然存在。总之是一款如果能投入就会玩得很愉快的游戏。



战争机器2

战争机器2	Microsoft	11月7日	★★★★★
X360	Gears of War 2		动作
10人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：27
59.99美元	无对应周边		文：多边形



如果把系列前作比喻为次世代游戏的标杆的话，那么本作虽然比不上标杆上的那颗明珠，但也算是这杆标杆的完美复制品。更复杂的环境、更丰富的武器、更凶残的AI……还有无数对前作的完美与补充，都让人再次感受到了"次世代标杆"的说服力。在本作中，前作大受好评的"完美上弹"系统从时机上划分为了两个状态评级："完美"与"完好"。最完美的上弹奖励会使得整个弹夹的子弹威力全部提升，这无疑让游戏的战斗拥有了节奏感的变化。在前作中除了马库斯手上的电锯枪外，其他武器或多或少都有点鸡肋。但是在本作中，无论是兽兵的常用武器、火焰喷射器、重机枪、迫击炮、毒气手雷、盾牌等等，都根据其在各种战斗环境中的作用进行了调整。使得十八般武艺、十八门兵器样样都有了用武之地，大大地丰富了游戏的战术性和玩法。本作共分为五大关卡共二十九个章节，单机通关时长在十余个小时左右。从关卡设计方面来讲，不但弥补了前作驾驶关卡的不足，更是通过地形设计和谜题机关的设置，使得玩家在兵分两路的情况下大大增强了人与人之间、人机之间的互动。而本作的精华——网战模式，其中的持久战模式以高超的战略性和团队配合度展现了人与人之间协同配合作战的重要性。其带来的巨大满足感使得该模式同时风靡了业界和玩家，带来了一股流行的趋势。



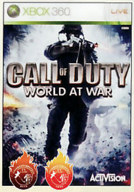




▲痛快的斩首行动！要想不被别人也来个斩首？那你就得先下手为强。

使命召唤 战火世界

使命召唤 战火世界	Activision	11月10日	★★★★★
多机种	Call of Duty World at War		主视角射击
16人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：27
59.99美元	对应机种为Wii、PS3及X360		文：多边形



与去年当红的巨作《COD4》相比，本作在各个方面都绝不逊于前者。相比《COD4》的巷战与小规模冲突来说，本作则更像体验一次宏大的战争史实。本作基本汇集了二战后期绝大部分强力武器，比如著名的汤姆逊冲锋枪等。若论对二战游戏的了解程度，国内的许多玩家都非常资深。但本作依然能够带给你毕生难忘的震撼场面，那就是苏军进攻德国首都柏林象征着纳粹核心的议会大厦。"For mother Russia！"一声令下，全体苏军冒着德军的枪林弹雨冲锋陷阵。从毁灭和生存的角度来说，战争决定了人类命运。如果你想了解并且亲历第二次世界大战，这场决定了人类命运的战争，那么本作你绝对不可错过。根据惯例，本作也在通关后赠送给玩家一个非常特别的迷你游戏。本作的"纳粹版丧尸围城"，带给玩家的冲击一点都不亚于单机通关时的刺激。这个模式中的武器都来自游戏中，也就是二战中的那些武器。但是随着游戏的进行，纳粹丧尸会变得越来越强。玩家必须得通过驻守小屋内的随机武器箱"摇奖"才能获取更具杀伤力的武器。"游戏性"在这个模式得到了充分的体现。"实力＋运气"才能让你走得更远，任何单方面的依赖都不会给你生存的机会。通过这个模式，我们可以感受到制作团队对于战争的理解。即使你很强，你除了要把自己变得更强外，其余就交给那无法解释、众说纷纭的运气吧。







▲战争带给人类的代价是惨痛的，我们无法选择遗忘，我们必须直面它。

镜之边缘

镜之边缘	EA	11月11日	★★★★☆
多机种	Mirror's edge		动作
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：25分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：Gouki



相当异质的主视点游戏，从类型上来看简直可以说是前无古人，玩家要在主视点的状态下控制角色的一切行动，奔跑、跳跃、翻滚，甚至是飞起一脚踹向敌人的脸的时候，你也只能看到"自己的腿"。游戏有点像前卫的流行运动"跑酷"，在高楼大厦之间来回跳跃穿梭，按照提示去完成各种运送任务。和主视角射击游戏不同的是，本作强调的是"运动"，和敌人的战斗只是游戏的插曲而已，玩这款游戏的最高境界应该就是让整个任务都在高速的状态下于最短路线一气呵成。游戏的故事模式并不长，但每过一关都会新增加挑战时间的小关卡，当你把成绩上传上网络上之后才会发现什么叫做人外有人。



班卓熊大冒险3

班卓熊大冒险3	Microsoft	11月12日	★★★☆☆
X360	Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts		动作
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：-
59.99美元	对应 8 人在线		文：星夜



《班卓熊大冒险》曾是 Rare 在 N64 时代的代表性作品之一，这次在 X360 上登场的最新作最然已经不复当年之威，但依旧充满了 Rare 游戏独特的幽默感与丰富创意。在游戏中班卓熊与他的好搭档卡祖伊要前往各种各样的"游戏世界"，这些世界以一些知名游戏为灵感而设计。载具是本作引入的最主要的概念，班卓熊可以从零件店里购买各式各样的零部件，任意搭建出各种怪异的载具，几乎所有奇怪的零部件都可以自由搭配，只要符合物理定律即可，还有大炮、火箭发射器等武器可以搭载在载具上。只要收集关卡中散布的各种音符，就可以将其用来购买零件。

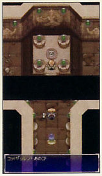


风来的西林DS2 沙漠的魔城

风来的西林DS2 沙漠的魔城	SEGA	11月13日	★★★★☆
NDS	不思议のダンジョン 风来のシレンDS2 ～砂漠の魔城～		角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边		文：玛娜



每次进入迷宫内部的构造和道具配置都会随机改变的知名游戏系列新作。本作是以 2001 年 GBC 版的世界观以及故事为基础，对画面与内容进行强化后重新制作的作品。游戏的故事描述了在前作后有所成长的主角意外来到了荒漠中耗尽力量而昏迷，在昏迷中被关入了神秘的牢房中，此时一名公主突然出现并救了西林……本作继承了 GBC 版的"救助系统"，玩家可以通过 Wi-Fi 以及交换密码等方式来帮助其他受困于迷宫的玩家，还可以和在 Wii 上发售的《风来的西林 3》进行联动，利用在 Wii 版中通过救助其他玩家得到的"救助点数"登陆 NDS 版的服务器进行道具交换。



流星的洛克人3

流星的洛克人3	Capcom	11月13日	★★★☆☆
NDS	流星のロックマン3		动作角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边		文：纱迦

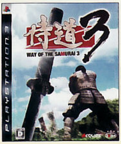


本系列是承接"《洛克人 EXE》系列"世界观的作品，是全系列诞生 20 周年的纪念作品。游戏同时发售了《黑色王牌》（BLACK ACE）和《红色小丑》（RED JOKER）两个版本，两个版本的洛克人在发动终极变身时可以变成不同的形态。黑色王牌注重机动力，可以在战场上自由移动，并且拥有自动锁定等特殊能力。红色小丑则拥有超级装甲，受到敌人攻击不会影响行动，并对全异常状态免疫。两个形态的必杀技也不一样。游戏的系统和前两作相比有较大变化，收集芯片的过程依然很有挑战性，在地图上寻找隐藏 BOSS 也是很有乐趣的，不过难度也是比较高的。



侍道3

侍道3	Acquire	11月13日	★★★☆☆
PS3	侍道3		动作
1人	对应玩家年龄：17岁以上	日版	UCG评分：22分
7400日元	无对应周边		文：火云



本作是以描绘日本古代武士人生为题材刀剑动作游戏"《侍道》系列"的第 3 部作品。借助 PS3 平台的机能，游戏画面和系统都得以大幅进化。作为正统续作系列中的许多经典要素，如拔刀和下跪求饶等都得以保留和继承。取消了日数限制让玩家玩家能够更加自由地体验武士的生活。在游戏中依然有极高的自由度，而且本作的剧本更加出色，无论玩家走哪条路线都能够欣赏到曲折的故事发展。本作中的刀剑打造系统值得研究，除了收集到的刀之外，玩家还可以通过收集素材来自己打造和强化名刀。渡世、金策、精炼和伴侣等值得研究的要素都吸引着玩家继续将游戏进行下去。



预约吧！我们的世界

预约吧！我们的世界	Tecmo	11月13日	★★★★☆
PSP	注文しようぜ！俺たちの世界		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：-
4800日元	无对应周边		文：晴天



游戏强调"循序渐进"的乐趣，玩家每天都可以前往"役所"接受村民的委托，然后根据任务的需求和目前持有的资金，对迷宫中的地形和出现的敌人种类进行设定，最后完成任务获得奖励就能购买高级的装备来提升队伍的整体实力。除此之外，使用特定的卷轴还可以在迷宫中引发各种特殊事件，既有充满挑战的 BOSS 战，也有有趣的迷你游戏，再加上每次随机变化的迷宫地图，绝对不会让人觉得枯燥。游戏的战斗类似于战棋游戏，玩家每次移动和攻击都需要消耗 AP 值，而把握好敌人移动的路线，还能原地使用"伏击"对敌人造成两倍的伤害并强制取消其之后的行动。



家庭滑雪 世界滑雪&滑雪板

NBGI | 11月13日 | ★★★☆☆

Wii | ファミリースキー ワールドスキー&スノーボード | 体育
1～4人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG评分：－
5500日元 | 对应Wii平衡板 | 文：炎骑士



本作是作为年初发售游戏《家庭滑雪》的续作而开发的。游戏不仅继承了前作轻松的整体风格以及系统，还在原作以雪橇滑雪为主题的基础之上增加了全新的滑雪板。同前作一样，新游戏依然可以对应任天堂的平衡板体感操作器，这意味着玩家除了像玩其他 Wii 游戏那样可以用双节棍遥控器操作这款游戏之外，还可以尝试拟真度更高的全身式体感操作。当玩家在进行以雪橇为主的游戏内容时，须将双脚踏上平衡板，然后利用控制身体重心的变化来改变雪橇的运动轨迹；如果想尝试全新的滑雪板，那么则须要将平衡板纵向放置，然后侧身踩在平衡板上模仿滑板滑雪时的姿态。



致命格斗VS.DC漫画英雄

Midway | 11月16日 | ★★☆☆☆

多机种 | Mortal Kombat vs. DC Universe | 格斗
1～2人 | 对应玩家年龄：13岁以上 | 美版 | UCG评分：－
59.99美元 | 对应机种为PS3、X360 | 文：星夜



这是 Midway 公司招牌系列《致命格斗》与 DC 漫画公司的超级英雄们首次融合，故事讲述 DC 漫画世界的 Darkseid 与《致命格斗》的 Shao Kahn 这两大恶魔融合成为了一个超级恶魔 Dark Kahn，他的强大力量让两个平行世界融合在一起，在融合的过程中导致某些角色的力量发生了严重的变化，这样小丑与超人对战也不会有有悬殊的实力差距。游戏画面虽然是 3D，但基本上在二维的平面上战斗，可说是回到了"《致命格斗》系列"的根源，战斗中有时候还会冒出一些迷你游戏。游戏收录了《致命格斗》与 DC 漫画英雄的各 11 名角色，共有 14 个比赛场地。



求生之路

EA | 11月17日 | ★★★★☆

X360 | Left 4 Dead | 主视角射击
多人 | 对应玩家年龄：17岁以上 | 美版 | UCG评分：22分
59.99美元 | 无对应周边 | 文：ACE飞行员



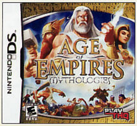
以《反恐精英》闻名于世的 Valve 这次又为我们带来一款僵尸题材的大作《求生之路》。本作简直就是为网络合作而诞生的，所以如果你选择玩单机的话，那根本无法体会到游戏全部的魅力。通过网络，玩家之间就组成了逃出生天的团队，在 4 大主题剧本下，所有玩家要相互配合，协同作战，最终从成群僵尸包围的城市逃出去。在多人配合情况下，会出现各种意外情况，游戏中的僵尸也是各个如猛兽一般凶残而且迅猛，夹杂在它们中间 BOSS 级僵尸更成为玩家最大的威胁。玩家还可以通过另外的模式扮演僵尸 BOSS 来偷袭扮演逃生者的玩家，在该模式下玩家将体会到另外一种乐趣。



帝国时代 神话

THQ | 11月16日 | ★★★☆☆

NDS | Age of Empires: Mythologies | 策略
1～4人 | 对应玩家年龄：10岁以上 | 美版 | UCG评分：－
29.99美元 | 无对应周边 | 文：星夜



本作融合了传统的即时战略游戏与回合制战略游戏的特点，通过建造各种建筑不断推进文明的发展是游戏的主要特点，有综合发展的希腊、注重防御的埃及和凶猛的挪威这三大势力可选。每个势力都有体现各自文化特征的单位，例如古希腊的重装步兵和埃及的骆驼骑兵。正如游戏副标题所述，本作加入了神话色彩，每次进化到下一个时代（共 4 个时代），就会获得神所授予的新能力与单位。例如崇拜宙斯的希腊人可以获得闪电能力，还可以得到雅典娜的治愈能力，还可以将大力神派到战场上，希腊人可以派出斯芬克斯。游戏通过触控笔的合理利用实现了与鼠标一样便利的操作。



鬼屋魔影 地狱

Atari | 11月18日 | ★★★☆☆

PS3 | Alone in the Dark: Inferno | 动作冒险
1人 | 对应玩家年龄：17岁以上 | 美版 | UCG评分：－
59.99美元 | 无对应周边 | 文：丁丁



游戏的故事描述了超自然现象研究员爱德华在纽约市的全新冒险。一直以来美国对于占地面积超大的纽约中央公园都流传着各种各样的传闻。而爱德华在一次绑架事件后也被卷入其中。这款游戏延后于 X360 的版本 3 个月以后才上市，让制作组针对前一版本出现的很多问题进行了修正，可以看作是增强修订版。比如操作上不方便的转身和视角的同步问题，以及在驾驶车辆时容易被路面阻隔的问题在新的版本中都得到了改善。并且制作组还在这个版本中加入了全新的小关卡，在第六章中玩家将会遭遇一场巨型怪物的地铁追逐战。并且本作也推出了相应的中文语言版本，值得尝试。



极品飞车 秘密行动

EA | 11月17日 | ★★☆☆☆

多机种 | Need for Speed Undercover | 竞速
1人 | 对应玩家年龄：13岁以上 | 美版 | UCG评分：21分
59.99美元 | 对应机种为 PS3 及 X360 | 文：火云



本作的风格重新回归到《地下狂飙》纯粹飙车的快感，游戏中的许多要素也都效仿《地下狂飙》，疯狂地追车、黑市赛车和高速公路大战是本作的主题，玩家可以重新体会到与警车进行大战的刺激。游戏的另一大卖点就是采用真人实拍的过场动画中性感女影星 Maggie Q 将出镜在游戏中扮演一位性感的联邦警探 Chase Linh，她带领玩家打入地下彪车世界执行秘密任务，力图将操纵黑市赛车的国际犯罪集团一网打尽。游戏中登场的赛车数量不多，但是却允许玩家随意对赛车进行改装，根据自己的爱好改装出拉风的跑车然后在朋友面前耀武扬威也是游戏的一大乐趣。



火影忍者 破碎的羁绊	Ubisoft	11月18日	★★★☆☆
X360	Naruto: The Broken Bond		动作
1～2人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：23分
59.99美元	无对应周边		文：胜负师



本作是育碧在X360上开发的第二款《火影》游戏，剧情直接从三代目火影之死开始，以寻找纲手和佐助夺还两部分为主，并出于游戏需要进行了一些改编。本作的画面精细程度相较于上一作《忍者的成长》有所下降，人物动作表情略显僵硬，好在操作感保持了水准。与前作的"GTA火影"风格不同的是，本作有更多的冒险成分，甚至还有RPG式的随机遇敌战斗。游戏的过程中还是可以感受到一些新意的，比如一些模仿漫画拟声词的打击效果，还有利用同伴的能力解谜等。游戏在迷你游戏的种类和QTE的设计上下了不少工夫，只是游戏体验的重复度比较高，这算是育碧游戏的通病了。



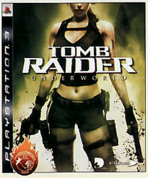
索尼克 释放	SEGA	11月18日	★★★☆☆
多机种	Sonic Unleashed		平台动作
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：-
59.99美元	对应机种为Wii、PS3及X360		文：多边形



老牌系列的又一次尝试，本作将高速移动关卡与动作战斗关卡融为一体。在游戏中，我们可以体验到索尼克久违的高速过弯和过山车式的飞越场面。在次世代平台下，游戏出众的画面与便捷的操作可以给你带来双重刺激。本作的关卡设计尤其值得一提，你再也不用为了正飚得爽时，迎面一排尖刺扎得你满地掉金币而懊恼。本作的关卡设计让你即使在飞速奔跑时，依然可以做到游刃有余地观察障碍物和陷阱，从而提前躲避。而在游戏中的处罚也体现得非常人性化。如果索尼克真的挂了的话，我们也可以从距离失败地点最近的check point重新再来。



古墓丽影 地下世界	Eidos	11月18日	★★★☆☆
多机种	Tomb Raider Underworld		动作冒险
1人	对应玩家年龄：13岁以上	美版	UCG评分：24分
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：火云



晶体动力接手该系列之后，《古墓丽影》的素质开始回升，而这几代也开始从向初代致敬慢慢装变成具有自己独立的风格。每次有新作推出Eidos便会为劳拉寻找一位新的代言人，本作中新一代的劳拉代言人换成了来自英国的体操运动员艾莉森·卡罗尔，她挺拔的身材和矫健的身手扮演劳拉再适合不过了。本作讲述的剧情是续《传奇》之后，劳拉寻找自己母亲下落从而到达地中海海底开始，劳拉的老对手阿曼达和娜塔拉都在游戏中登场亮相。游戏的场景跨度依然巨大，从地中海到泰国，从墨西哥的热带风情到北冰洋的冰天雪地。游戏依然涉及到了大量北欧神话，本作中雷神托尔是关键线索，劳拉在游戏中还有机会拿到传说中威力强大的"雷神之锤"（该武器在游戏中的攻击力确实逆天）。玩家在领略世界风情的时候也别忘了收集隐藏在场景的宝物，本作中需要收集的宝物多了数倍，最多的一关甚至达到了50个之多，脚边的瓶瓶罐罐中都有可能隐藏着宝物。游戏的系统基本没有发生变化，熟悉系列的玩家很快就可以上手，除此之外游戏为玩家准备的新助手PDA非常贴心，玩家不仅能够使用它查看进度和资料，而且还能够通过显示出场景的声纳地图，场景的高低差和构造一目了然，玩家还可以求助PDA给自己过关的提示。







▲游戏的战斗依然鸡肋，这也是该系列在今后的发展中最应该改善的地方。

高歌红唇	Microsoft	11月18日	★★★☆☆
X360	Lips		音乐
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：-
59.99美元	对应X360专用话筒		文：丁丁



对于卡拉OK类型的游戏来说，本作的新意十足。内置动作感应设备的无线话筒是本作区别于其他同类游戏的法宝。用专门的话筒你可以一边做出各种动作一边进行演唱。而适当的时机摆动话筒可以增加演出的效果，甚至是发动特殊的"明星力量"来为你赢得更多的额外分数。游戏的曲目有40首，并且几乎每一首都是美国流行乐坛当之无愧的热门曲目。游戏中没有难度之分，你可以轻松的用这款游戏来和朋友娱乐一番。游戏的歌曲除了可以采用原唱的MV，你甚至还可以，同样酷劲十足。游戏的另一特色是你可以从任意的音频设备里将你喜欢的歌曲传入游戏，等于让你的曲目扩大了好几倍。



创造球会DS	SEGA	11月20日	★★★☆☆
NDS	サカつくDS タッチandダイレクト		模拟经营
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边		文：火云



本作是SEGA在球迷玩家中相当具有人气的模拟球会类型"《创造球会》系列"登陆NDS的作品。游戏以全新的观念进行开发制作，本作最大的变革点就在于采用了玩家亲自介入游戏以及以收集选手为焦点的全新系统。游戏的进行模式依然是训练、经营、比赛和人事这四大核心。作为一款转战NDS平台的游戏，本作自然在触控上下足了功夫，玩家控制球员训练、裁决和比赛时都可以使用触控笔来进行更加直观的操作，真有些指点江山的意思。本作将收录国内外实名球员、日本的OB球员达到2000人，系列中的传奇球员依然会在本作中登场，球员的成长方式也更为多样。



机动战士高达 高达对高达

机动战士高达 高达对高达	NBGI	11月20日	★★★☆☆
PSP	机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム		动作射击
	1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版 / UCG评分：22分
	4800日元	无对应周边	文：炎骑士



从如此拗口的游戏名称就可以看出本作的最大特点是什么。没错！这就是跨越时代与世界观的高达大混战！为了讨好新老高达迷，这款移植自街机同名游戏的作品中收录了包括从初代《机动战士高达》到最新的《机动战士高达 00》在内的全部高达动画作品。由于采用了自《机动战士高达 联邦对吉翁》以来不断完善的成熟系统，游戏的操作严谨性和平衡性达到了相当高的水准。也正因为如此，本作成了一段时间内 PSP 上的首选联机对战游戏。不过相比以往作品，本作中缺少了对原作剧情的重现，只是一味强调对战元素。此外，游戏中可供选用的机体数量也较为有限。



动物之森 城市人

动物之森 城市人	Nintendo	11月20日	★★★☆☆
Wii	街へいこうよ どうぶつの森		网络角色扮演
	1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版 / UCG评分：24分
	5800日元	对应Wiispeak	文：玛娜



本作是以休闲轻松的风格赢得了许多玩家喜爱的"《动物之森》系列"登陆 Wii 平台的第一款作品，也是第一次将"城镇"概念引入游戏中的作品。和系列作品一样，游戏中，玩家仍是扮演一名新搬家到陌生村子的新人，要在村庄中慢慢建立属于自己的家、和村里的动物们打好关系、向狸猫店主偿还自己欠下的房贷、维护村子的绿化与环境，让村子变得更好。游戏里没有特别的主线与任务，玩家只要轻松悠闲地享受村庄里的闲暇生活，钓鱼、捉虫、挖化石、种树、浇花以及和朋友们聊天就可以，而本作更是在主角所在村子外增加了一个全新的"城镇"，只要乘上巴士就可以前往城镇购物、游玩，还可以与其他的玩家相会，并通过多彩的交流方式与朋友进行沟通。如果玩家在 Wii 主机中有属于自己的 Mii 形象的话，还可以通过游戏中的美发店应用到游戏里，让主角变成 Mii 的模样。除此之外，本作还对应 Wii 的全新周边"Wiispeak"，玩家可以通过这个周边在联机时和朋友聊天，省下使用键盘打字所消耗的时间，而且邀请朋友来村里游玩的时候也会更加方便。当然了，当和朋友们一起举行钓鱼比赛或是相互参观房间里的摆设的时候，还可以使用本作中新增的"拍照"记录下这值得纪念的一幕收藏起来。







▲在城镇里还可以去剧场看戏，这可是系列第一次出现的设定喔！

超时空之钥

超时空之钥	Square Enix	11月20日	★★★★☆
NDS	クロノ・トリガー		角色扮演
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版 / UCG评分：27分
	4800日元	无对应周边	文：晴天



本作的 SFC 版发售于 1995 年 3 月 11 日，在经过 PS 版的重制后终于在 NDS 上再次登场。和初版相比，游戏的主线剧情并没有发生变化，只是在特定的剧情中加入了重新制作的动画，而让人称道的游戏配乐则仍然由 SFC 版主要负责音乐的光田康典来进行重新编曲和混音，让老玩家也有耳目一新的感觉。

游戏的故事主要讲述少年克罗诺利用好友鲁卡的时间机器意外地打开了通往不同时代的时空隧道，而为了不让未来的历史发生改变，他们必须在不同的时代阻止魔王企图改写历史的阴谋，并让大陆恢复应有的和平。NDS 版的战斗系统和初版相同，玩家必须等待 ATB 槽达到满值后才能输入指令发动攻击或技能，而在保留经典的多人合体技的同时，游戏也为玩家提供了传统和触控两种不同的指令选择和信息显示方式，无论是新老玩家都能很快上手。NDS 版最大的改变就是增加"龙之圣域"和"次元的扭曲"两个新地点以及支持 Wi-Fi 对战的"怪兽斗技场"，其中在"龙之圣域"中可以接受村民的委托探索新的地图和收集稀有装备，而进入"次元的扭曲"则可以强化三名主人公的能力，全部完成后还能触发特定的剧情挑战隐藏的最终 BOSS，胜利后可以看到 NDS 版独有的第 13 个结局。







◀在"怪兽斗技场"中让培养的怪物和电脑或玩家进行对战，胜利后会根据挑战等级获得很多稀有的极品装备。

普利尼 俺当主角行吗？

普利尼 俺当主角行吗？	日本一	11月20日	★★★☆☆
PSP	プリニー オレが主人公でイイんスか？		动作
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版 / UCG评分：22分
	4800日元	无对应周边	文：九兵卫



熟悉"《魔界战记》系列"的玩家应该对游戏中那个人见人欺的企鹅普利尼有比较深的印象。这个传说中的"史上最弱"角色终于在本作中可以当上主角风光一回了。从一款横版过关的动作游戏角度而言，游戏中剧情的搞笑程度自然不用说，BOSS 也都设计得极具个性。由于所有攻击对于脆弱的普利尼来说都是即死效果，所以一开始游戏就给我们准备了由 1000 只普利尼组成的人肉战队。另外值得注意的是，随着关卡的进入顺序不同，关卡本身也会有白天和黑夜的区别，这带来的直接影响是同样的关卡一旦到了晚上就会出现更多的强力怪物，普利尼的冒险之路也会变得更加凶险。



最后的神迹 | Square Enix | 11月20日 | ★★★☆☆

X360
ラスト レムナント | 角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：15岁以上 | 日版 | UCG评分：25分
7800日元 | 无对应周边 | 文：九兵卫



《最后的神迹》是Square Enix本年度为数不多的原创角色扮演游戏，开发小组则是由先前制作过“《无尽的沙迦》系列”的团队来负责，所以很多老玩家都能在本作中看到“《沙迦》系列”作品的影子。

除了使用“虚幻引擎3”而带来的画面上的大幅提升以外，游戏给玩家带来的最大乐趣就是战斗系统方面的创新了。集团作战的战斗方式令玩家感受到了类似两军对阵的气氛，战斗时非常紧张激烈。在主线剧情之外，游戏还提供了丰富的工会委托任务，完成这些任务玩家可以获得不菲的奖励，有时还能因此而获得前往新的城市与迷宫的方法。另外说到部队编成，自然也少不了数量众多的佣兵，通过完成委托任务来发展分支剧情，这样玩家便可以雇佣到很多能力、外貌各异的佣兵，他们往往能在平时的战斗中发挥非常重要的作用。





不过游戏对与新手而言也有一些比较麻烦的地方，战斗等级以及小队多人共用HP的设定需要花一定的时间来适应，指令系统有时也很考验玩家的RP。最遗憾的是游戏还有一个硬伤，那就是战斗部分拖慢比较严重，即使硬盘安装后也没有太大改善，所以玩家在面对这一问题时最好有点耐心。相信游戏制作小组会在未来预定推出的PS3版和PC版中改进这一不足。



▲切入战斗的方式不同，交战的时的效果也会有非常明显的区别。

少女巡航机G | Konami | 11月20日 | ★★★☆☆

X360
オトメディウスG(ゴージャス！) | 射击
1～3人 | 对应玩家年龄：15岁以上 | 日版 | UCG评分：23分
6800日元 | 无对应周边 | 文：纱迦



本作是“《宇宙巡航机》系列”的新作。不过这回的主人公是一群可爱的女孩，她们的人设是吉崎观音(代表作：《青蛙军曹》)。游戏移植自街机同名作品，加入了家用版的原创模式以及原创角色。支持3人同乐，而且可以通过局域网和Xbox LIVE进行合作和对战。此外官方还通过Xbox LIVE提供了大量下载内容，包括新角色、插画和音乐。游戏的系统和之前的作品大同小异，玩家要不断游戏来获得点数购买新的武器，买下来的武器可以自由调整，这样会使游戏变得越来越简单。在多人合作及对战模式中会出现没有见过的关卡和敌人，光打单机的话是不完整的。



莱顿教授与最后的时间旅行 | Level 5 | 11月27日 | ★★★★☆

NDS
レイトン教授と最后の时间旅行 | 文字冒险
1人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG评分：25分
4800日元 | 无对应周边 | 文：玛娜



本作是人气解谜游戏“《莱顿教授》系列”的第三作，也是这一系列的完结篇。本作仍然由畅销益智问答书籍《头脑体操》的作者多湖辉监修，且谜题均是为本作特地创作的，此外还沿袭了前作的特点，邀请众多知名艺人配音演出。游戏在本作中首次尝试了科幻要素：莱顿教授接到了来自未来的青年路克的一封救助信，并跨越了时空来到了未来的伦敦，在未来的伦敦解决一系列的谜题。作为系列的终结之作，本作的内容可以说相当厚道，数量众多且设计成熟的谜题涉及到了各种类型，制作精美的动画与游戏结合得非常巧妙，本作同时也为系列故事做了一次补完，划下了一个完美的句号。





啪嗒砰2 | SCE | 11月27日 | ★★★★★

PSP
PATAPON 2 DONCHAKA | 音乐
1～4人 | 对应玩家年龄：全年龄 | 日版 | UCG评分：28分
4980日元 | 对应网络下载（3800日元） | 文：胜负师



这不是一款传统意义上的音乐游戏，它将动作、策略、角色扮演要素融入其中，虽然前作是创意十足的另类小品，但本作在吸收了掌机游戏主流特点后，变得更易被玩家所接受。本作最大的变化在于游戏内容一倍以上的扩充，其中包含了前作所有的内容，没有玩过一代的玩家也不会有什么遗憾。游戏系统大幅改良，追加新兵种、新种族，更强调成长要素，原本相对枯燥的刷素材工作，在掌握了方法之后会有意外的爽快感。而英雄啪嗒砰的加入，让玩家更有代入感，为联机模式提供了基础，多彩的必杀技也让游戏更具策略性。如此高的进化程度，蝉联“年度最佳音乐游戏”的称号也在情理之中。



英雄传说 空之轨迹合集 | Falcom | 11月27日 | ★★★☆☆

PSP
英雄传说 空の轨迹セット | 角色扮演
1人 | 对应玩家年龄：12岁以上 | 日版 | UCG评分：－
9800日元 | 无对应周边 | 文：晴天



该套装一共包含了PSP版《英雄传说 空之轨迹FC》、《英雄传说 空之轨迹SC》和《英雄传说 空之轨迹 the 3rd》三款游戏，以满足想一次性体验“空之轨迹三部曲”的玩家。最初购买套装的玩家还会获得一张特制的UMD，其中不但收录了以上三部作品中总计50张PSP壁纸和12个主题，还有游戏发售前官方的宣传影像以及从官方OST中精选出的一些音乐片断供玩家试听，当然其中最诱人的内容还是《双星物语》等多款Falcom即将移植PSP的作品试玩版，让热衷于角色扮演游戏的玩家能够提前在掌机上领略这些经典作品的风采。



世界足球 胜利十一人2009	Konami	11月27日	★★★★★
多机种	World Soccer Winning Eleven 2009		体育
	1～7人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：27分
	7980日元	对应机种为PS3、X360、PS2、PSP	文：Gouki



作为系列的“雪耻”之作，本作并没有把旧有一切都推翻重来，而是基于前作的种种不足之处一一修正，将游戏重新摆回到正确的发展道理上来，让玩家们通过这一作的“回归”表现，重建信心。游戏在操作上的最大变化就是将90%的假动作操作交回给了十字键，而这一变化也传递给了本作在各个平台上的版本，包括PSP与PS2。各加细腻更加真实是本作着重努力的方向，球员之间的身体接触也不再像前作那样“惟身体平衡能力论”，操作的简化让技术型球员得到了更大的施展空间，不过对于球员惯性的处理显得有些夸张。





游戏首次获得了欧洲冠军联赛的授权，相信这对于游戏在欧洲的进一步推广有着极大的帮助，此外除了老大难德甲和英超之外，其他球队基本都得了完全的授权，强化的编辑模式也帮助玩家实现了自己的完美之梦。游戏的另一卖点是“一球成名”模式，这个模式的出现使得玩家有机会创建一个虚拟形象来完成属于自己的绿茵传奇。此外游戏的次世代版本还对应资料的升级，球员的转会以及授权球队、球鞋的加入都可以通过网络更新来完成。本作与欧版的《PES2009》内容基本一致，在通过网络更新之后两者的内容已经完全相同。信息栏中所注明的UCG评分为《PES2009》的黄金眼评分。



▲本作的代言人——梅西，在游戏中的表现可谓是神形兼备，也得到了梅西本人的亲自认可。

喧哗番长3 全国制霸	Spike	11月27日	★★☆☆☆
PSP	喧哗番长3 全国制霸		动作
	1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：20分
	4800日元	无对应周边	文：胜负师



该系列首次登陆掌机平台，由于出自《侍道》的制作公司Spike之手，因此有着浓郁的“日式GTA”风格。玩家需要扮演一个参加修学旅行的不良少年，与全国其他47县的番长在乡都汇聚，以争夺最强番长的称号。游戏中的时间只有7天，利用这段时间，玩家可以达成各种各样的结局，甚至只是看看风景、谈谈恋爱也未尝不可，自由度非常高。系统秉承了《喧哗番长》一贯的特色，多样化的能力，讲究实用主义的打架流招式，收小弟，用眼神威慑对方等等，想要达成最佳结局还得讲江湖道义，不能欺凌弱小，打架也不能耍阴招。游戏的玩法丰富，不过手感生硬，节奏偏慢也是缺点之一。



魔法工厂 未知大地	MMV	11月27日	★★★☆☆
Wii	ルーンファクトリーフロンティア		模拟经营
	1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：－
	6800日元	无对应周边	文：玛娜



“《魔法工厂》系列”是由“《牧场物语》系列”衍生而成的作品，该系列将在奇幻世界中战斗的角色扮演要素与耕作、畜牧、恋爱等模拟经营要素结合了起来，形成了一个独特的游戏系列，本作就是该系列的第三款作品。游戏中，玩家要扮演因为某种理由而来到一块尚未经过开发的荒地定居的主角，为了将这片荒地变成富饶的土地，每天都要进行开垦与冒险的工作。游戏中，玩家可以通过耕作和养育家畜来获得日常生活所需的各种资源，同时还要进入迷宫探险，击败怪兽得到新的农田来开垦。在这段过程中，玩家还要与共计12名性格各异的女孩们相识、交流、恋爱并结婚，内容非常丰富。



十二月 DECEMBER

12月1日 媒体大亨雷石东宣布以10万美元贱价甩卖其Midway全部股份，这家老牌游戏公司面临破产境地。

12月2日 SCi宣布今后将更名为Eidos，同时Square Enix据称正准备将其收购。

12月2日 Atari在伦敦举办发布会，宣布与NBGI和Q Entertainment合作，将代理《铁拳6》等多款大作的欧洲发行。《博德之门》新作确认开发中。

12月3日 Activision Blizzard透露《使命召唤》的2009年新作为《现代战争2》。

12月3日 微软宣布其感恩节当周X360美国销量达38万台，是PS3的三倍。

12月4日 NBGI宣布在北美成立新公司Surge，专门开发针对欧美玩家喜好的作品。

12月8日 任天堂宣布其感恩节当周在美国卖出了80万台Wii，创造了任天堂主机的单周销售记录。

12月9日 索尼宣布将于全球范围内巨幅裁员1.6万人，其中8000人为正式职工，另外8000为临时工，不过游戏部门不在裁员范围之内。

12月10日 Square Enix召开新闻发布会，宣布《勇者斗恶龙IX》将于2009年3月28日发售，对应Wii的《勇者斗恶龙X》正在开发中！



12月11日 Home正式进入公测阶段。

12月14日 美国Spike TV召开游戏颁奖礼，《未知海域2》、《战神III》、《横行霸道IV 迷失与诅咒》、《拳击之夜4》等大作预告片在该颁奖礼中首次公开。

12月17日 Take-Two宣布《GTAIV》为他们创造了7.1亿美元的销售收入。然而由于第四财季收入低于预期，因此其股价单日暴跌18.37%。

12月18日 PS3独占游戏《薄雾》开发商Free Radical公司宣告破产。

12月19日 EA宣布将原定600人的裁员数量增加到1000人，关闭9个工作室和发行分公司。

12月20日 日本集英社举办的“JUMP FESTA 2009”在千叶幕张会展中心举办，现场首次提供《勇者斗恶龙IX》试玩，并公布《蓝龙》新作、《传说》新作等。



星夜2008年度十佳游戏

- 潜龙谍影4 爱国者之枪
- 鬼泣4
- 横行霸道IV
- 战神 奥林匹斯之链
- 使命召唤 战火世界
- 波斯王子
- 古墓丽影 地下世界
- 异说 最终幻想
- 抵抗2
- 战争机器2



年度感言 2008年对本人而言是意义重大的一年，也是更加忙碌的一年，不过年终给自己总结盘点了一下，竟发现通关的游戏比去年多了不少（*^_^*）目前所有主流主机都已进入成熟阶段，在2008年里都有惊艳之作降临，除了日益强悍的次世代游戏外，年初在《战神 奥林匹斯之链》中彻底感受了已经发售四年的PSP果真是“机能无限”。另外一个深刻而迫切的感触是：无论是我家的低端投影器还是显示器，面对这些画面越来越要命的游戏实在是完全不够用了，好吧，2009年为全高清大电视而奋斗！

波斯王子

波斯王子	Ubisoft	12月2日	★★★★☆
多机种	Prince of Persia		动作冒险
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：–
59.99美元	对应机种为PS3及X360		文：多边形



作为系列全新三部曲的开篇，本作没有使用系列的数字标号，在时间设定上也要早于“时之砂”三部曲，而主角依然是一位不像王子的王子。游戏以流畅轻松的跳跃感著称，而游戏中绝大部分时间也是操作王子在关卡内飞檐走壁。新公主Elika拥有的神奇能力可令王子在冒险途中性命无忧，这也导致了游戏没有Game Over的概念，玩家在游戏中尽可大胆尝试各种可能的路线。本作的探索度也为系列史上最高，这得感谢制作团队没有设置严重的死亡惩罚。隐藏造型的获取则需要玩家多花点心思，探索所有已治愈的区域获得全部光明之种。本作在各方面都可以说是系列最佳。



波斯王子 堕落之王

波斯王子 堕落之王	Ubisoft	12月2日	★☆☆☆☆
NDS	Prince of Persia: The Fallen King		动作冒险
1人	对应玩家年龄：全年龄	美版	UCG评分：18分
29.99美元	无对应周边		文：火云

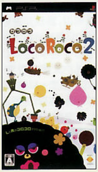


虽然本作与次世代版本同时上市，但是游戏的风格和进行方式却大相径庭，可以把两个版本看成是两款不同的游戏。游戏的画面变成了2D卡通，而波斯王子的造型也变成了3头身的卡通形象，不过相对而言动起来的画面还是比较流畅的。游戏采用了全程触控的操作方式，上屏幕中的刻度显示关卡的完成度，下屏幕是实际游戏画面。由于本作在触控的判定上比较宽松，因此难度上大打折扣，无论在战斗还是解谜时只要随便在下屏幕上划上几下，所有问题都迎刃而解。比较遗憾的是次世代版双人合作的要素在掌机版也被取消，游戏大部分的流程中王子都是孤身奋战，解谜要素也是掌机版欠缺的部分。

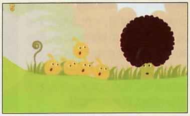


乐克乐克2

乐克乐克2	SCE	12月4日	★★★☆☆
PSP	LocoRoco2		动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：–
4980日元	无对应周边		文：多边形



不需要复杂的操作，只需要通过L、R两键调整画面角度就能过关，这正是前作成功的关键要素。游戏的深度和难度，并不是通过关卡的复杂程度来体现的，而是通过关卡设计上的无时无刻都能够带给你新玩法、新乐趣的机关、谜题来实现的，而本作毫无疑问地做到了这一点。温暖的暖色调游戏画面，搭配稚嫩的童声音效，让我们每一个玩家都仿佛微笑着回到了自己的童年。游戏中除了正常通关外，玩家还可以收集游戏进程中的各种动画和音效储存在部屋模式中观赏。此外，还可以进入建筑模式中用收集到的素材打造属于自己的可爱小屋。



428 被封锁的涩谷

428 被封锁的涩谷	SEGA	12月4日	★★★☆☆
Wii	428 ～封锁された涉谷で～		文字冒险
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：24分
6800日元	无对应周边		文：玛娜



曾制作过许多音响小说名作的Chunsoft的又一力作。游戏采取了真实照片与精彩的剧本相结合的传统音响小说方式展开，系统上则沿袭了《街》的连锁系统。故事发生在日本的繁华街道涩谷，200X年的某日上午10点，以一场诱拐绑架案为源头，身在涩谷的多名主人公被卷到了一系列的连锁事件中，这些主角有警察、前不良少年、穿人偶装的打工者、医药研究所的研究员等等，游戏以主人公们各自的视角展开，并通过玩家的选择使角色之间的关系相互影响，最终使故事结局发生变化。本作由北岛行德和我孙子武丸撰写剧本创作，还有Type-Moon制作的动画隐藏剧本。



风之克罗诺亚 通往幻梦界之门

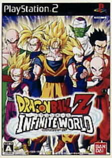
风之克罗诺亚 通往幻梦界之门	NBGI	12月4日	★★★☆☆
Wii	风のクロノア door to phantomile		动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：–
4800日元	无对应周边		文：纱迦



本作是1997年的《风之克罗诺亚》的重制版，游戏的故事和内容与以前一模一样。由于机能进化，游戏的画面有明显提高，语音也比过去多得多，游戏中还特意收录了日语和幻梦界语两种语音。游戏以3D画面加2D操作来进行，操作既简单又不失深度。游戏的流程不长，不过还有镜像关卡存在，内容与正常关卡相同但左右颠倒，等于流程长了一倍。此外还有BOSS RUSH模式和挑战之塔模式，挑战之塔模式的难度很高，要求玩家快速通过。在游戏中还可以拿到换装道具，让玩家给克罗诺亚打扮。游戏中每关都有6个特定物体和150个水晶等着玩家去收集。



龙珠Z 无限世界	NBGI	12月4日	★★★☆☆
PS2	ドラゴンボールZ インフィニットワールド		格斗
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：21分
6800日元	无对应周边		文：火云



本作号称是PS2平台“《龙珠Z》系列”的最终形态，为此NBGI也将几乎全部的Z战士集中到该游戏中，可以说本作的出场阵容到达了历史最高峰。游戏收录了从悟空的哥哥拉蒂兹与纳巴到达地球开始，直到打败魔人布欧的剧情，几乎囊括了原作中的全部精彩桥段。游戏保留了“《龙珠Z》系列”和“《真·武道大会》系列”的精髓，游戏模式也得到了突破性进展，除了普通的一对一对战模式外，在游戏中还加入了以动作为主的“神龙任务”模式，玩家终于有机会通过动作要素来体验悟空在冥界的修行，在该模式下玩家可以随着故事的进展在各地奔波并通过丰富的任务来体验原著中的名场面。



料理妈妈2	Taito	12月4日	★★★☆☆
Wii	クッキングママ 2 たいへん!! ママはおおいそがし!		动作
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：-
5800日元	无对应周边		文：玛娜



本作是系列登陆在Wii上的第二款作品，游戏延续了前作的风格，玩家要使用Wii手柄来模拟制作各种料理，体验烹饪的乐趣，不过与之前作品最大的区别是，本作正式放弃了之前强调玩家投入感的主视角，而采用了第三人称视角，并对游戏进行了3D化，对周围环境以及料理妈妈的描写和刻画也更加细腻完善，使熟悉的游戏焕发出了全新的感觉。此外，本作在菜谱的丰富度上也有着很大的进化，收录了来自全世界各国的美食料理，包括中国菜、法国菜、印度菜等共计50余种，玩家要用这些料理来招待游戏中来自各国的朋友们，而且还可以和游戏中的朋友们一起合作制作料理。



阿尔戈斯战士 肌肉冲击	Tecmo	12月11日	★☆☆☆☆
Wii	アルゴスの战士 マッスルインパクト		动作
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：-
6800日元	无对应周边		文：纱迦



Tecmo经典动作游戏《阿尔戈斯战士》曾于2002年在PS2上成功复刻过，游戏充满想象力的世界观以及当时不俗的场景设计给人留下很深的印象。本作尽管换了个名字，主人公的样子也变了，但实际上就是PS2版的复刻，关卡流程、敌人以及剧情基本上都是一样的，着实让玩家有些吃惊。游戏的新增内容就是根据Wii的特性加入了体感操作，玩家可以挥动手柄来使用主人公独特的武器——链盾，不过老实说体感操作并不能带来更好的体验，而且和PS2版相似度高达90%的游戏内容也太令人郁闷了，玩过PS2版的玩家可以直接放弃了。不过对于没玩过的人还是可以推荐。



太鼓之达人Wii	NBGI	12月11日	★★☆☆☆
Wii	太鼓の达人Wii		音乐
1～2人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：19分
10600日元	对应专用太鼓控制器		文：胜负师



本作是“《太鼓之达人》系列”首次登陆Wii平台，其定价比较高的原因是游戏与专用太鼓同捆销售，太鼓控制器单买则需要3800日元。虽然这是一款Wii的游戏，但却是极为罕见的不对应体感操作的Wii游戏，如果玩家不使用太鼓控制器，那么只能将遥控器手柄横握，然后像PSP版那样进行按键操作，只是横握手柄后的操作感十分恶劣，会让玩家感到不适。操作以外，游戏制作倒还不失水准，本作收录了包括《火影忍者 疾风传》、《幸运星》、《灵魂能力Ⅳ》在内的众多人气曲目，总数达到了70首。模式方面保留了NDS版的每日道场，并可使用Mii形象进行演奏和对战。



陆行鸟与魔法画册 魔女与少女与勇者	Square Enix	12月11日	★★★★☆
NDS	チョコボと魔法の绘本 魔女と少女と5人の勇者		动作
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边		文：玛娜



本作是2006年推出的《陆行鸟与魔法画册》的续作，游戏仍然像前作一样以各种可爱有趣的迷你游戏推动游戏的发展。本作中，天才绘本作家席德在绘制新作时突然被原因不明的疾病所侵袭，同时，世界也隐约发生了各种异状，为了弄清席德的怪病与世界的变化并将世界恢复到正常的状态，陆行鸟进入了席德所绘制的绘本世界中。本作继承了前作独特的画面风格和可爱的角色设计，并追加多彩的迷你游戏，共计数量达到了40种以上，游戏的类型和主题也各不相同，种类非常丰富。此外，本作还可以和10月30日推出的《忘却时间的迷宫+》利用Wi-Fi进行卡片对战。





双星物语	Falcom	12月11日	★★★☆☆
PSP	ツヴァイ!!		动作角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：24分
4800日元	无对应周边		文：晴天



游戏的目的是进入不同的迷宫找回被盗走的神像，最后打开通往天界的道路消灭掉破除封印的魔王，但根据游戏的设定，由于主角的等级只能通过吃敌人掉落的料理才能提升，所以只有循序渐进地探索迷宫才能体会到更多的乐趣。在迷宫中探索时玩家可以随时切换男女主角来进行战斗，其中男主角波库尔擅长近身物理攻击，女主角皮皮洛则擅长远程魔法攻击，甚至到后期触发相关的剧情后还能使用威力巨大的合体攻击消灭敌人。游戏的每个迷宫中都存在几个分支，大多数都需要玩家获得特定的物品才能前往新的区域，而根据玩家通过迷宫的评价，系统还会给予奖牌，并以此来换取各种强力道具。



亚尔古之崛起

亚尔古之崛起	Codermater	12月16日	★★☆☆☆
多机种	Rise of the Argonauts		动作
1人	对应玩家年龄：17岁以上	美版	UCG评分：18分
59.99美元	对应机种为 PS3 及 X360		文：ACE飞行员



对于一款原创动作游戏来说，本作的出现值得我们去留意。本作是一款充满角色扮演元素的动作游戏，出彩的升级系统是游戏一大优点。由于故事背景被设定在古希腊，博大精深的希腊神话给予了游戏充分的营养。玩家扮演以寻找金羊毛出名的 Jason 并协同其他希腊神话中著名人物组成团队进行拯救心上人的旅程。游戏在手感上非常平庸，动作刻画得异常僵硬，再加上毫无生气的敌兵和形同虚设的同伴导致整个战场变得死气沉沉。游戏中角色可以使用的武器多样化，但是武器之间的特色并没有很好的表现出来。另外值得一提的就是游戏中的音乐多以悠扬旋律为主，这显然同游戏气氛不合拍。



牧场物语 欢迎来到风之集市

牧场物语 欢迎来到风之集市	MMV	12月18日	★★★☆☆
NDS	牧场物语 ようこそ!风のバザールへ		模拟经营
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：22分
4800日元	无对应周边		文：纱迦



本作的主题是风！玩家可以利用风车制作各种工艺品和料理，有台风的时候也不必关门睡觉。本作的最大变化在于取消了出货箱的设定，改为在集市上贩卖。集市每周举行一次，玩家要事先做好准备，然后在集市上开店出售，这样才能获得资金。此外集市上也有平时买不到的东西，客人的对话也是影响评价的关键。通过不断努力把自己的小店扩大的过程，是只有本作才能享受到的乐趣。游戏的操作更加体贴，用方向键和触控笔能进行完美操作，此外还能种植果树，抓树上的蝴蝶和昆虫也能卖钱，猫和狗还可以帮忙放牧。总之这是一款和之前 NDS 上诸作都不太一样的作品，值得推荐。



仙境传说DS

仙境传说DS	GungHo Works	12月18日	★★☆☆☆
NDS	ラグナロクオンラインDS		角色扮演
1～3人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：20分
5800日元	无对应周边		文：晴天



游戏中玩家可以自由选择适合自己的职业进行冒险，随着职业等级的提升，还能转职到高级职业学习更强大的技能和魔法，而角色的能力则需要使用升级时获得的 SP 来进行提升，或将特定的卡片镶嵌在装备上。和电脑版相比，NDS 版最大的特色就是包括移动和攻击在内的所有操作都需要使用触控笔来完成，其中发动技能必须根据上屏幕提示在下屏幕中划出对应的轨迹才能形成有效的攻击。除了剧情模式中的支线任务外，玩家还可以利用 Wi-Fi 功能和好友组队探索地图随机变化的“蜃气楼之塔”，按照要求依次完成 5 个阶层的任务后会得到可以在主线流程中使用的特殊奖励。



异说 最终幻想

异说 最终幻想	Square Enix	12月18日	★★★★☆
PSP	ディシディア ファイナルファンタジー		动作
1人	对应玩家年龄：15岁以上	日版	UCG评分：26分
6800日元	无对应周边		文：玛娜



本作是纪念“《最终幻想》系列”诞生 20 周年而推出的特别游戏，类型是系列从未尝试过的动作题材，游戏中汇集了系列作品中的多名人气角色，展开了一场史无前例的梦幻大乱斗。游戏的舞台建立在一个虚空的世界中，调和之神科斯莫斯在与混沌之神卡奥斯的战斗中落入下风，世界即将被混沌所覆盖，受到科斯莫斯引导的十名战士要进行战斗守护世界的稳定。本作可以使用的角色是 1 ～ 10 代的主角与最终 BOSS，虽然是动作游戏，不过游戏中还是存在角色育成的要素，玩家可以在战斗中获得经验值提升等级和能力，也可以在战斗中得到各种道具与装备的奖励。游戏系统非常特别，每名角色都有自己特有的特别技能和必杀技，且游戏中还存在着一个可以在瞬间逆转战局的“BRAVE”值，即便是不擅长动作游戏的玩家也可以有策略性地利用这个数值让战局向有利于自己的方向发展。作为系列二十周年的纪念作品，本作的内容只能用超级豪华来形容，游戏过场动画及战斗过程中均采用了全程语音，十名战士都有自己的故事模式，而且故事模式中也有大量的剧情；各种收集要素足以谋杀大量时间，玩家可以用游戏中获得的点数换取各种奖励：服装、声音、角色，此外满足各种条件还可以在“战斗解锁”中解锁新的要素。







▲光之战士和斯考尔对决的华丽场面随时都可以看到，让两名不同作品中的男主角一较高低也终于成为了可能！

Fate/无限代码

Fate/无限代码	Capcom	12月18日	★★★★☆
PS2	Fate/unlimited codes		格斗
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：23分
6800日元	无对应周边		文：九兵卫



《Fate》在日本以及国内的动漫迷中人气一直很高。本作是以小说《Fate/Zero》中第五次圣杯战争为故事背景并由 Capcom 开发的一款 3D 格斗游戏，街机版最早于 2008 年 6 月 11 日开始运营。和一般的动漫改编游戏不同，本作的格斗部分制作得相当严谨，系统则采用了类似“《GGXX》系列”的 RC/JC 取消来构建连段，原创的弹返防御以及圣杯槽的设定在对战中也显得很有新意。值得称赞的是，由于游戏节奏快，普通指令的输入要求也不算苛刻，所以即使是格斗游戏的新手也同样能玩得很爽快。另外 PS2 版还比街机版新增了黑化塞巴等 3 名新角色。



高达无双2

高达无双2	NBGI	12月18日	★★★★★
多机种	ガンダム无双 2		动作
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：24分
7980日元	对应机种为PS2i、PS3及X360，PS2版售价为6800日元		文：纱迦



《高达无双》推出之后，很多玩家在对其表示欣赏之余，也指出了诸多需要改正的毛病。事隔 21 个月后推出的本作果然洗心革面，在各方面都狠下工夫，全面超越了一代，成为真正的“高达无双”！

游戏收录了两大模式。原作模式以《0079》、《Z》、《ZZ》、《逆袭的夏亚》为主，仅能选择 4 名角色，不过流程够长。原作中的诸多精彩场面均以 CG 动画的形式重新制作，部分作品还有多结局的设定。





而任务模式才是本作的重头，其分量之充实远超想象。任务模式中的任务多种多样，光一个角色就有 300 个任务，要想全部通过需要 60 个小时。任务模式中又穿插有友好度、执照、收集机体、强化部件等要素，这 60 个小时虽然漫长，但是不会让玩家觉得是在机械地重复劳动，这就是本作的高明之处。

游戏废除了机体熟练度的设定，改为机师等级决定机体等级，不过 26 部正规机均需要有执照才能换乘。游戏中共有近 70 部机体登场，除了正规机之外，就连 BOSS 机和杂兵机也能使用，满足了高达爱好者的收集癖。出场角色的数量也比前作增加了很多，参战作品就增加了《SEED DESTINY》、《V》、《逆袭的夏亚》、《F91》。再加上经过改良的动作系统，本作的完成度相当高。

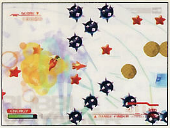


让我们敲打

让我们敲打	SEGA	12月18日	★★★☆☆
Wii	レッツタップ		动作
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：20分
4800日元	对应专用敲打箱		文：胜负师



“索尼克之父”中裕司在 Wii 平台的创意之作，是一款不需要握着手柄进行的游戏。游玩时只需将遥控器手柄放在一个纸盒上，用不同力度敲打纸箱，游戏可以识别强、中、弱三种强度的敲打指令，以此达到游戏控制的目的。本作的识别反应比较灵敏，而模式设计上也有新意，比如机关和类丰富的障碍赛跑，类似于《太鼓之达人》的音乐游戏都设有 16 个关卡，另外还有适合多人的敲积木和适合单人的飞行射击模式。视效模式是其中最特别的，游戏中预设了数十种节奏强弱组合，胡乱敲打也会出现一些有趣的物品和图案，的确是就连企鹅也能玩啊！不过游戏的玩法还是少了一些，比较容易玩腻。



心灵传说

心灵传说	NBGI	12月18日	★★★★☆
NDS	テイルズ オブ ハーツ		角色扮演
1人	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：24分
6650日元	无对应周边		文：火云



本作是一款回归“《传说》系列”原点的作品，游戏画面变成了传统的华丽 2D 风格。本作在动画演出上别具匠心，NBGI 邀请了白组和 Production I.G. 分别为游戏制作 3D 和 2D 两套 CG 动画，试图以不同的方式再现“《传说》系列”富于梦幻色彩的游戏氛围。近 40 个小时的游戏流程对于喜爱 RPG 的玩家来说十分厚道，本作的战斗系统十分爽快，玩家在空中能够完成超华丽的连击，此外还新增了允许队列中角色与场外角色之间发动连携的新系统，Namco 中的经典角色也会在援助技能中出现。将由 DEEN 演唱《永远的明天》也是吸引玩家的元素之一。



幻想水浒传 黄道十二宫

幻想水浒传 黄道十二宫	Konami	12月18日	★★★★☆
NDS	幻想水浒传ティアクライス		角色扮演
1人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：26分
5500日元	无对应周边		文：玛娜



作为“《幻想水浒传》系列”久违了的最新作，本作忠实地继承了系列最为经典的“108 同伴”这个设定，玩家要通过自己的努力将分散在世界各地的同伴聚集在一起，与个性十足的角色们一同建设大本营、抗击敌军。游戏中，主人公意外在遗迹中发现了一本古代书籍，与同伴接触了书籍之后，他们都得到了不可思议的力量并开始了自己的命运之旅。本作采用了 4 人团队的战斗模式，当特定角色组成团队参战时会出现协力攻击的系统也依旧健在，不过与之前作品不同的是，本作中不再有“纹章”这个概念，而是以“星之印”代替，随着找到的古代书籍的增加，星之印的能力也会逐渐增加。



DJMAX 携带版 黑色立方

DJMAX 携带版 黑色立方	Pentavion	12月24日	★★★☆☆
PSP	DJMAX PORTABLE Black Square		音乐
1～2人	对应玩家年龄：12岁以上	韩版	UCG评分：–
39000韩元	无对应周边		文：胜负师



本作一改两个月前发售的《酷懒之味》新手向定位，难度回归到了《DJMAX》的标准水平，取消了休闲的 2 键模式，恢复了高难度的 8 键模式，联动后可使《酷》增加 8 键模式，并追加难度更高的谱面。虽然游戏的系统玩法与《酷》基本相同，不过俱乐部模式结合了 PSP 版 2 代的任务模式，难度和挑战性均有保证，新手在游戏过程中很可能遇到麻烦，但重归核心向的本作受到了系列老玩家的追捧。由于同样采用了更先进的背景动画制作技术，将 1.6G 的 UMD 塞得满满地，不过这也造成了歌曲总数与《酷》一样，在与前三作联动的情况下只有 48 首，游戏的收集要素也没有想像中那么丰富。



白骑士物语 古之鼓动	SCE	12月25日	★★★★★
PS3	白骑士物语 古の鼓动		角色扮演
多人在线	对应玩家年龄：12岁以上	日版	UCG评分：26分
6980日元	无对应周边		文：九兵卫



这是Level-5时隔3年之后给家用机玩家带来的角色扮演游戏大作，尽管开发过程中面临过多次变动，但真正与玩家见面后其素质还是没有辜负所有人的期待。

单机部分，本作的剧情相对比较传统，走的是类似于《勇者斗恶龙》系列"一样的"勇者救公主"的路线，主角还可以变身为巨大的远古骑士，所以游戏从头至尾都能给玩家带来非常大气的感觉。全即时的战斗部分代入感很强，玩家能够向不同的职业方向进行成长并自由选择自己的招式以及连续技。漫步于庞大辽阔的城市与地图中却不需要任何读盘和切换时间，这点确实令玩家非常感动。





要说游戏最大的亮点，那就是本作精彩的在线部分了。游戏一开始就让玩家自定义角色，在与主线剧情并列进行的工会委托中，我们可以随时拉上其他玩家共同开始冒险。不仅如此，在游戏专用的Geo net网络里，玩家还可以建立自己的房间甚至发表冒险日志，没有什么比叫上自己的好友一起去完成各种各样的任务更令人兴奋的了。在家用机平台上实现如此丰富流畅的多人在线游戏，本作绝对算得上最成功的例子之一。



▲游戏的战斗依然鸡肋，这也是该系列在今后的发展中最应该改善的地方。

除此之外，游戏的主题歌、CG以及装备系统也同样非常吸引人，传统的日式角色扮演游戏玩家对于本作应该别无所求了。

梦幻之星ZERO	SEGA	12月25日	★★★☆☆
NDS	ファンタシースターZERO		动作角色扮演
1～4人	对应玩家年龄：全年龄	日版	UCG评分：23分
4800日元	无对应周边		文：火云



与PSP版相比本作针对掌机的特性做出了更多变化和革新，游戏的风格与之前系列也有较大的改变。可能考虑到NDS的受众群体，游戏的画面从写实的科幻风格变成了具有强烈童话色彩的卡通风格。战斗系统在本作中进一步简化，操作变得更加容易，配合触控屏玩家在战斗中可以轻松使用各种招式。本作的新系统"即时涂鸦功能"提供了更多可操作性，一边打怪一边与其他联机的玩家进行交流无疑在战斗过程中增加了更多乐趣。游戏的战斗方面做出了很多调整，同时也增加了许多武器种类，玩家甚至还可以赤手空拳与敌人进行战斗，丰富的收集要素也是本作的一大亮点。



炎骑士2008年度十佳游戏

- 战神 奥林匹斯之链
- 马里奥赛车 Wii
- 战争机器 2
- 使命召唤 战火世界
- 超级机器人大战 Z
- 潜龙谍影 4 爱国者之枪
- 小小大星球
- 任天堂全明星大乱斗 X
- 天诛 4
- 空中杀手 无罪王牌



年度感言 无奈啊！在刚刚过去的2008年，我又一次刷新了自己的游戏欠账记录。在数了数自己列出的个人年度十佳游戏之后，我发现这其中竟然有一半都没有通关，而且我还可以肯定这些欠下的账目在近两三个月内是绝对无法还清的。除了因为工作太忙，游戏太多玩不过来也是无法回避的客观因素之一。展望2009，更多的高素质游戏将会如潮水一般涌来，这是"次世代"逐渐淡化为"本世代"的最明显标志。事实上，我根本就不担心没有游戏可玩，而是怕没有更多的时间分配给堆成山的游戏。



本次年鉴共收录

2008年1月1日 至 2008年12月31日

各平台游戏总计263款

（跨平台游戏只计算一次）

其中包括 PS3游戏78款 X360游戏74款 Wii游戏33款 PS2游戏22款 PSP游戏39款 NDS游戏71款



■策划：多边形、丁丁　■主笔：多边形、丁丁
■文字：UCG 全体编辑　■设计：anubis　■插画：阳光成员 小月生子

游戏大盘点

刚刚过去的2008年，可称得上是游戏史上的“乱世”。

王者归来的任天堂引领着Wii和NDS攻占了游戏业的半壁江山，在高清媒体格式之争中艰难取胜的PS3依然在与牢牢把握了老二位置的X360角力。硬件市场的暗流涌动更彰显出软件市场的龙争虎斗，已步入成熟期的次世代主机上不断涌现出出类拔萃的游戏软件，三家厂商纷纷将自己的底牌倾囊而出，令玩家们欣喜若狂。

从年初蓝光的拍板定案，到年中“拍肩”拍得天下惊，至年末《DQ X》打破最终幻想，2008年注定成为次世代的拐点之年。所有的答案其实已经在这一年揭晓，回顾与盘点2008年，将使我们更加清醒地面对即将被经济危机所侵袭的2009年游戏业。

这是你的游戏生活，这是我们的2008年。

年度盘点

年度游戏

提名：■横行霸道IV

潜龙谍影 4



如果说这个时代需要一个游戏来代表，那一定非《潜龙谍影 4 爱国者之枪》莫属。几乎从来没有一款游戏，甚至包括《潜龙谍影》自己的历史上，拥有过《MGS4》这样的注目度。没有 PS3 的因为它而有了入手的理由，有了 PS3 的恨不得为它再买一台，这就是它的神奇魅力。在全球各大游戏媒体的年度盘点中，必有《MGS4》的一席之地，它已经不仅作为一款游戏而存在，它已经成为游戏界的一杆标杆，成为一座难以逾越的巅峰。2008 年属于《MGS4》。



年度厂商

提名：■ Square Enix

任天堂

如果说这个世界只有一家游戏厂商可以存在的话，那一定是任天堂。在漫漫三十年的游戏历史上，你根本找不到第二家游戏厂商可以与任天堂相比肩的。作为一家纯粹的游戏公司，无论是在它统治游戏界的朝代，还是在它被时代甩开的年代，任天堂几乎一直占据着软件销售与年获利的头把交椅。如今已经侵吞了当今游戏市场半壁江山的任天堂，不仅把索尼和微软甩得找不着北，更是重新定义了游戏业的格局。2008 年的任天堂，是不可复制的，除了任天堂自己。

年度主机

提名：■ Wii

X360



相比去年，今年的次世代主机无论是在游戏的质量和数量上还是在用户的普及度上都变得更加成熟，而 X360 主机以其较高的性价比，在中国无疑有着绝对领先的占有率，成为了中国玩家们迈向次世代的优先选择。而且这一年中 X360 平台上中文化的游戏相当丰富，可以看出微软对于中文地区市场的关注和投入。其中不乏像《神鬼寓言II》这样的优秀大作，也有像《鬼屋魔影》这样连语音也一起中文化的游戏。而在用户体验方面微软也进行了一番革新，今年的秋季更新不仅带来了全新的界面视觉效果，还增加了支持硬盘安装游戏以及支持 16：10 显示这样的实用功能。



年度人物

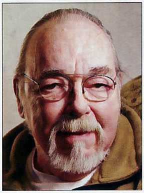
提名：■板垣伴信

和田洋一

1984年和田洋一进入野村证券，他在广岛工作了3年，挨家挨户地兜售股票和债券。20多年后，这位金融销售员成为了日本游戏业协会CESA的会长。2008年和田洋一走上了世界舞台，E3 2008拍肩膀的那一幕，他那略显拙劣，却又充满戏剧效果的演出为游戏历史留下了经典的瞬间。和田洋一相信，SE有能力、有义务“维持业界的势力均衡”，它用《最终幻想XIII》的跨平台决定PS3与X360这两部主机的“均衡”，半年后又通过《勇者斗恶龙X》登陆Wii的惊天声明决定高清与低清势力的均衡。在这两起事件之间，又穿插了“友好收购”Tecmo的伪善面孔。不管是正面还是反面，2008头号风云人物非他莫属！

年度告别

加里 · 吉盖克斯



一直以来“龙与地下城”（D&D）是欧美游戏业神奇魔法和幻想生物的代名词，它不仅包含了一个分类明确的渊源久远的世界观体系，更代表着一种成熟的游戏规则。34年前它标志着欧美角色扮演桌面游戏的诞生，而现在在“龙与地下城”几乎融入了所有欧美角色扮演类电视游戏的血液之中，拥有着基因般的影响力。今年的3月4日，这一规则的创立者之一69岁的加里 · 吉盖克斯（Gary Gygax）在家中辞世。这位老人一直坚信在人类的想像力面前哪怕世界上最绚丽的电子游戏画面都会变得平庸。或许在游戏不断走向感官刺激的时代，这样的观点更值得我们每一个玩家好好回味。



年度制作人

提名：■ Cliff Bleszinski

小岛秀夫

游戏业的发展，或者说游戏的发展，从一开始就是以制作人为主导的，一名优秀的制作人决定了一款游戏是否优异，这也使得游戏与制作人一定紧紧捆绑在一起的，正如小岛秀夫和他的《潜龙谍影》，这两者之间的等号是无法抹去的。作为不多的几位受到欧美游戏业褒赞的日本制作人，小岛秀夫最善于利用国际化的游戏语言，电影化的描述方式，以及最能体现游戏制作功底的细节设定，征服了整个游戏界。虽然他几度萌生退意，但实际上他和玩家心里都明白，没有小岛秀夫的《潜龙谍影》，将是不可想像的。

年度黑马

死亡空间



这款在发售之前就因为画面太过血腥而引起争议的游戏，在发售后反而很少被提及到这方面，那是因为人们注意力都被它几乎完美的表现而吸引。传统恐怖游戏集体在次世代掉链子的这段空窗期也是培养出这匹黑马的先天条件。本作无论在画面、音效、恐怖气氛以及战斗系统上都给今后以射击为主要元素的次世代恐怖游戏树立了标杆，开创性地将血量弹药等直接显示在角色的身上保持了游戏的流畅度，整个流程我们很少看到读盘以及黑屏的画面，玩家可以全身心地在危机四伏的太空采矿船中体验战栗的感觉。



年度周边

提名：■ Wii Speak

《高歌红唇》专用话筒

如何决定一款游戏是好是坏？这其中的因素自然是有很多，但如果有一款好的周边来配合游戏，那自然是能够获得一些加分。以卡拉 OK 为卖点的游戏有很多，但《高歌红唇》是第一款在专用话筒上下足了功夫的游戏，这不仅是第一款无线话筒，而且它还加入了可以随节奏闪烁的灯光，以及很流行的动作感应功能，在解决了线缆困扰的同时，又给卡拉 OK 游戏增添了很多意外的乐趣。《高歌红唇》也许从游戏本身来说并不算顶尖，但是这款话筒却代表了游戏周边未来的发展方向。

年度忽悠

山内一典



曾几何时，"《GT 赛车》系列"一直是 PS 家族皇冠上那颗最璀璨的珍珠，而这个系列几乎是游戏史上惟一一个敢把试玩版拿出来卖钱的游戏。从《GT 赛车 5 序章版》诞生的那天开始，所有人都期盼着《GT 赛车 5》正式版的到来为 PS3 带来海啸与井喷，而山内一典似乎已经忘记了这个游戏的存在一般，不紧不慢地带着 Polyphony 的员工到世界各地游山玩水，平均每月出国 1.4 次。我想如果现在给索尼一把枪，它也许会第一个就把山内一典给毙掉。



年度炒饭王

提名：■ Square Enix

Capcom

2008 年，Square Enix 一如既往地翻炒着自家的作品，不过比起 Capcom 来，它的道行还是差了那么一点。1984 年的《1942》、1985 年的《战场之狼》、1987 年的《洛克人》、1988 年的《希特勒复活》、1991 年的《街头霸王II》……这些游戏的年龄比现在的大部分玩家都大，如今在 Capcom 的魔棒之下全部复活，或重制或续作，纷纷抢占次世代平台。而玩家的反应呢？《超级街头霸王II 高清混合版》销量创下记录，《生化尖兵 重装上阵》获得全世界一致好评，画面已达 20 年前 FC 水平的《洛克人 9》更是自公布起便备受关注，最终销量也相当令人满意。Capcom，GOOD JOB！ 2008 年的炒饭王，你当之无愧！

年度乌龙

提名：■ PS3 2.40 系统升级

大神



做游戏不能懒到这个地步，Capcom 对 Wii 版《大神》的移植态度最终让他们闹出了一桩可以载入史册的大笑话——最终摆在货架上出售的游戏封面居然出现了还未处理干净的 IGN（著名游戏网站）水印的痕迹。好吧，就算是这封面图的原图是 Capcom 提供的，就算直接从网上扒比从资料库中再调出原图要省时省力得多，但是您老也得在回收利用时找个技术好点的美工把图处理到落不下把柄才行呀。《大神》首发卖了多少套，就有多少个把柄抓在玩家的手中，说不定将来这印有 IGN 水印封面的游戏在网上能够拍到不错的价钱，只是买家有可能是 Capcom 而已。



年度赛事

斗剧 08

所谓“斗剧”，是由日本街机杂志主办的一年一度的格斗游戏大赛，这个国际性赛事已连续举办了 6 年。国内的玩家了解“斗剧”应该是近两年的事儿，特别是斗剧 07 中，中国选手包揽了《KOF98》项目冠亚军所带来的辉煌让人振奋。在斗剧 08 的 9 个项目中，中国选手参加了 8 个项目的角逐，组成了斗剧开办以来规模最大的一支远征军，一海相隔的斗剧赛场与因此受到了中国玩家的高度关注。“小孩”的意外出局，多个项目的首轮淘汰，让中国远征军经历了一次惨痛的失利，很多人的期待终成泡影，但“走出去”的勇气或许才是斗剧真正为我们带来的收获。

年度街机

提名：■街头霸王 4

铁拳 6



9 万人民币一组的《铁拳 6》街机在中国内地能有多大的市场？答案是 40 组！而且这个数字正在不断增加。值得注意的是，这些昂贵的正版街机并非像玩家印象中那样集中于上海、北京、广州这些传统街机发达城市，在重庆、中山、深圳、武汉、南昌、长沙、南京、杭州、常州、宁波、绍兴等地同样可以看到《铁拳 6》机台的华丽身影。多年没有走进街机厅的玩家对于街机厅的印象还停留在昏暗混杂的年代，但近年来中国街机业的复苏已显而易见，与国际接轨的新作引进速度成为一项重要的标志。而 2008 年，《铁拳 6》又成为了这一现象的最佳注脚。

年度跳票

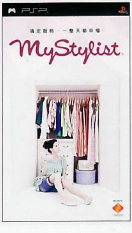
HOME

HOME 是个看上去很美的东西，在 SONY 为玩家规划的蓝图里，HOME 就是你的第二人生。你可以在里面和好友用肢体和语言交流，你可以为你的虚拟形象精心打扮，你可以在 HOME 添置豪宅布置爱巢，更别提展示游戏战利品以及游戏专用在线大厅这些附加功能了。粉丝们等了很长时间，期间经过数度延期，终于等到了内测版，然后今年冬天终于玩到了公测版。不过展现在玩家面前的却是一个功能极不完善的虚拟世界，目前在里面能做的事情很少，画面素质和二流网游差不多，更要命的是对网络的要求非常高。当然这只是一个 BETA 版，先不管“HOME 永远都只会有 BETA 版”这个消息是否属实，至少今天评它一个跳票王是绰绰有余了。

年度女性游戏

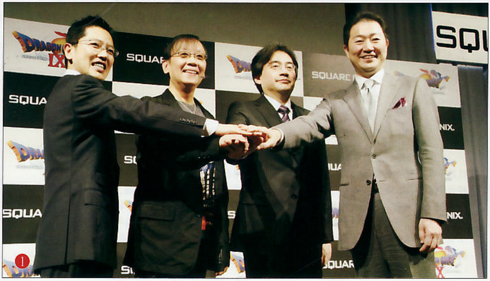
提名：■淑女风范

我的造型师



2008 年是充满了变化的一年，在这一年中，游戏与主流文化更加接近，和时尚有关的游戏如雨后春笋般纷纷出现，这一点在女性向游戏中也得到了明显的表现。单纯的女追男式恋爱游戏走势渐有疲软，相应的，培养女性时尚触觉类的模拟游戏，为女性们提供造型设计、气质培养、职场训练这些帮助的实用类软件则愈发亮眼，《我的造型师》就是非常典型的一款。与其他同类游戏相比，本作的全中文界面使实用度大为提升，可供玩家随意添加服饰的开放式平台也有着极高的自由度，就像标题所说的一样，它就是我们的随身造型师，想要变美的女性不要错过。

年度十大 十大新闻



①《DQX》为Wii加冕

简简单单的几句话，成为了游戏历史上的一个经典瞬间。2008年12月10日，"《勇者斗恶龙》之父"堀井雄二用"脱口而出"的方式确认了Wii版的《勇者斗恶龙X》，为日本的次世代大战扫清了最后的悬念，以其国民级游戏的身分为Wii的胜利加冕。12年前《DQ》移籍PS，确认了游戏业的索尼时代，现在任天堂与索尼实现了位置的对调，日本的次世代战争在堀井雄二与"《DQ》系列"的新掌门人三宅有的轻松对话中得出了战果。

《DQX》事件的另一层意义是两大国民级RPG 20多年来首次走到了对立平台上，Wii的胜利并不代表PS3从此一蹶不振，有《最终幻想XIII》为后盾的PS3仍然会保有自己的一块规模不小的市场，SE的安排代表了今后日本市场低清与高清市场长期并存的局面。就像NDS与PSP的共同繁荣一样，日本的家用机市场可能也会进入两极格局时代。胜者通吃的垄断时代一去不返，"所有游戏在此集结"的时代一去不返。垄断总是不利于产业的整体发展，也许这样的格局才能给日本游戏业界带来真正的动力。PSP与NDS的成功就是最好的证明！

②PSP-3000公布

在PS3噩耗不断的2008下半年里，PSP-3000的出现让索尼挽回了一些信心。PSP-3000的公布没有安排在E3展，却选择了德国的莱比锡游戏展，让人有些措手不及，也许欧洲对于索尼的战略地位已经超越美国。

不断推出新机型是促进硬件销量的不变法宝，不过PSP-3000不算太成功，与PSP-2000几乎一模一样的外形先让人对它的好感度降了三分，作为其最大卖点的新屏幕竟出现了横纹现象。在日本PSP-3000首周14万台的销量还算令人满意，但在欧美，它几乎是无声无息的上市，媒体对其热度不高，玩家也缺乏热情，北美发售当周PSP销量仅增加了12%，紧接着便恢复到之前的水平。比起新机型，PSP在欧美更需要《MHP》这种能形成口耳相传效应的大作。

这是叛乱的一年，这是转折的一年。各种事件以令人意想不到，或充满泡沫剧色彩的方式爆发，在这个战火纷飞的业界大改革时期，留下了一些精彩的时刻，定格于历史的长河。

注：排名不分先后。

③ X360 全球大降价

2008 上半年，在关于“2008 年 PS3 与 X360 之争”的预测中，大多数分析家倾向于 PS3 胜利论。然而年中的 E3 展成为一个转折点。Don Mattrick 在这一届展会中正式提出“本次主机战争 X360 将最终战胜 PS3”，这是一句简单而有力的宣言。一个多月后，微软用实际行动证明了他们的决心与实力，X360 各机型同时在全球各地降价 50 美元 /50 欧元 /5000 日元，Arcade 版以 199 美元的价格成为最便宜的次世代主机。从此 PS3 与 X360 的地位完全逆转，上半年一直在全球范围领先的 PS3 立即落后于 X360，不仅在美国销量跌到不足 X360 的一半，作为索尼传统强势领域的欧洲也开始全面落后于微软，甚至在日本 PS3 也接连数周被 X360 超越。X360 的降价时间正赶上金融危机的爆发，对价格更加敏感的消费者们最终倒向了性价比超高的 X360，价格昂贵的 PS3 在年末商战中完败。

④ X360 日式 RPG 井喷

2008 年 6 月 10 日，全球各地的受邀记者们在“X360 RPG 展示会 2008”现场静静等待 X360 的日式 RPG 大作逐个亮相，还有无数坐在电脑前的玩家怀着激动或忐忑的心情，不断地刷新现场实时报道的博客页面，他们最终没有等到《最终幻想 XIII》的公布，但 6 款 RPG 的同时公布足以让这一天成为 X360 在日本的一个纪念日。

微软知道，要打开日本市场，必须要有高质量 RPG。因此 NBGI 和 SE 这两家最主要的 RPG 大厂成为其重点挖角对象，《薄暮传说》、《最后的神迹》、《无尽的未知》以及《星之海洋 4》在同一日内确认成为 X360 独占或限期独占，这对 X360 造成的关注效果甚至比降价还要直接有效。那时人们也许都没想到，这一天的日式 RPG 井喷只不过是 E3 展中王者降临的一个预告……

⑤ Koei Tecmo 成立

板垣伴信的复仇几乎毁了 Tecmo，却间接促成了一桩美好姻缘。

受板垣事件影响，Tecmo 从 6 月份开始股价持续下跌，试图打造“日本游戏发行商联盟”的和田洋一趁此机会提出了收购请求。8 月 29 日，SE 宣布有意以每股 920 日元的价格收购 Tecmo，相当于 Tecmo 当时股价的 1.3 倍。表面看来，这是 SE 慷慨解囊拯救步入危机的 Tecmo。然而事实是 Tecmo 因板垣事件股价下跌了一半以上，SE 提出的收购价远低于其之前的正常价格。和田洋一为此事专门召开记者招待会，会中屡屡强调这是一次“友好收购”，然而明眼人都知道，这是一次趁火打劫的行为。为免夜长梦多，SE 给 Tecmo 的考虑时间只有 5 天。

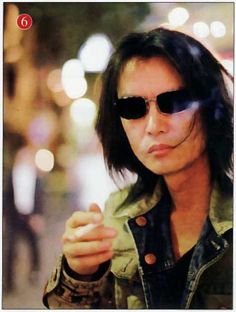
和田洋一万万没有料到，就在这短短的 5 天时间里仍然发生了变故。Tecmo 与 Koei 神速达成了合并意向，在细节未定的情况下先推掉了 SE 的所谓友好收购，事后 Tecmo 高层坦言，SE 的强横是他们转向 Koei 寻求对等合并的原因。板垣的倒戈与 SE 的强横逼出了一个 Koei Tecmo，这可能是游戏历史上最具戏剧性的一起并购案。



④



⑤



6 板垣伴信的复仇

培养一个名制作人可以给游戏公司带来诸多好处，一个享有盛誉的制作人本身就是一个活招牌，他就像一棵摇钱树，可以让自己的作品迅速打开市场。然而，也有一些制作人会让培养他的企业陷入万劫不复之地。坂口博信差点用《最终幻想》电影版搞垮了Square，而板垣伴信则是靠他的一张闻名天下的臭嘴几乎搞垮Tecmo。

2008年6月3日，板垣伴信在《忍者龙剑传II》发售当天宣布辞职，同时宣布起诉Tecmo，理由是Tecmo拖欠其《死或生4》的应得报酬。精明（歹毒？）的板垣利用《忍龙II》发售时业界的关注度，将他的这起原本只是相当正常的劳务纠纷变成了2008年的年度官司，当日Tecmo股价暴跌10.16%。更具戏剧色彩的是，第二日Tecmo发布的官方回应中，将前些年臭名昭著的板垣伴信性骚扰案也搬了出来，板垣伴信与Tecmo社长安田善巳之间爆发了激烈的口水战，让这场官司充满了肥皂剧般的娱乐元素。板垣伴信紧接着挖走了Team Ninja的大批骨干，并鼓动昔日下属就加班费问题起诉Tecmo。接连传出不利消息的Tecmo股价暴跌，安田善巳被迫辞职，几乎被板垣搞到身败名裂。

7 NDSi 公布

10月2日的任天堂秋季战略发布会之前，消息灵通的《日本经济新闻》已经率先报道了NDS的第二个改良机型，几天后岩田聪在台上举起NDSi时，还是让整个业界屏住了呼吸——在TGS即将召开时，任天堂又一次先声夺人，成为凌驾于TGS之上的超级焦点。在我们将注意力集中在NDSi的两个摄像头之时，还有一句话值得留意："我们最终的普及目标是人手一台！"——这是岩田聪的宣言。

用两个30万像素的低档摄像头就想成为人手一台的"国民机"？对于其他人来说可能是痴心妄想，但说这话的是岩田聪。将落后的技术化腐朽为神奇，这是任天堂的一贯宗旨，也是其取之不竭的利润源泉。取消GBA卡带槽、增加SD卡插槽、屏幕尺寸略大、亮度调节从4段增加为5段、音量调节钮进行变更……这些只是无关紧要的改变，NDSi的摄像头让人重新对其今后的新形态游戏充满憧憬，NDS的销量也在NDSi发售当日起从大大落后于PSP变成遥遥领先，发售两个月后销量突破百万，达到了NDSL的速度。本已被判断为"市场饱和"的NDS再次创造了奇迹。

8《铁拳6》跨平台

在2008年最重要的两个展会中，PS时代最大的两个功臣从独占变成了跨平台。Namco与Square是索尼在PS时代最重要、最忠诚的两位大将，作为其各自代表的《铁拳》与《最终幻想》立下了汗马功劳。虽然如今《铁拳》的号召力早已无法与《最终幻想》相提并论，但作为一个在PS系主机初期阶段总是发挥重要作用的游戏系列，《铁拳》曾被视为PS系主机的标志之一，《铁拳6》也是为PS3的互换街机基板贴身打造。这样一个有重要意义的游戏却因为PS3销量的低迷而在街机版早已推出的情况下迟迟不愿露面，正式露面之时却是宣布从PS3独占改为PS3/X360跨平台。在缺乏新闻亮点的TGS2008，X360版《铁拳6》的公布成为了头条新闻。









9 EA 逼婚 Take-Two

眼睁睁地看着 Activision 与 Blizzard 即将正式合并，自己保持了多年的全球最大第三方宝座很快就要拱手让人，EA 怎会坐以待毙？2008 年 2 月 24 日，在资本市场里摸爬滚打多年的 EA 首席执行官 John Riccitiello 向 Take-Two 伸出了橄榄枝，希望通过这次合并重新树立其地位。这是 2008 上半年美国游戏业界最轰动的事件，《新闻周刊》甚至迫不及待地为合并后的 EA T2 设计了新 LOGO。可惜 20 亿美元的开价在 Take-Two 看来是"毫无诚意"的表现，虽然这个价格已经比当时 Take-Two 的市值高出 64%，Take-Two 相信随着《GTAIV》的发售，他们的股票会像坐火箭一样垂直上升。为了团结所有的股东，让大家按兵不动，逼着 EA 加价，Take-Two 主席 Strauss Zelnick 不惜动用 1110 万美元走关系、聘律师，最后果然阻止了 EA 的"恶意收购"。一场几乎被所有分析家看好的大好姻缘，在长达半年多的拉锯战中消耗了所有的激情，最终在金融危机的肆虐中彻底断了缘分。Take-Two 的股价从 26 美元跌到了 9 美元，此时 Take-Two 的股东们估计早已追悔莫及。

10《最终幻想 XIII》跨平台

2008 年 7 月 14 日，和田洋一在微软的 E3 展前发布会中露面，介绍了几款已公开的 X360 大作之后匆匆退场。就在微软互动娱乐部副总裁 Don Mattrick 接着侃侃而谈之时，身后突然出现一个鬼鬼祟祟的人影，他拍了拍 Mattrick 的肩膀，面带笑容地说："我还有一个游戏要公开……"

E3 2008 的头条新闻在这一刻诞生，在日本游戏发行商中游说了 8 年的微软在这一刻获得了一场最重大的胜利。《最终幻想 XIII》成为该系列诞生 20 多年来首个跨平台的正统续作。在近年来无数个由"PS3 独占"改为"PS3/X360 跨平台"的游戏中，这是影响最为深远的一个。当日 SE 股价大涨 4%，SE 市场部高级副总裁桥本真司说："他不仅仅是一个转折点，更是整个业界趋势的改变。"对于索尼来说，惟一可聊以慰藉的是日版《最终幻想 XIII》仍然是 PS3 独占，在该系列具有主机命运影响力的地区，PS3 仍然是《最终幻想》FANS 的惟一选择。话虽如此，PS2 时代的主力接连叛逃，让玩家与第三方对 PS3 的信心一步步地流失。对于索尼的众多铁杆支持者而言，这是一个令人痛心疾首的时刻。

[十大关键词]

西风东渐

一辈子做投资的巴菲特有一句经典名言："只有当潮水退去时，才能知道谁在裸泳。"当日美两大电子娱乐产业轴心由内容竞争进入资本比拼和制度比拼的阶段，当 Activision Blizzard、EA 这样有着长期国际经营背景的航母级游戏厂商用成熟的品牌战略和层次清晰的产品线开始"制作技术"进攻时，作为"国企"的日本游戏厂商们纷纷开始暴露出"劣根性"。一直以来日本厂商所赖以生存的本土市场就像是一池温水，一方面滋润了众多的游戏小厂，另一方面也在次世代显现出了"煮青蛙"的现实性。

PS2 时代单一平台的长期稳定局势和日本国内并不发达的 PC 游戏状况，让日本游戏厂商饱尝了榨干一套技术剩余价值的甜头。但欧美厂商们却在不断升级的 PC 架构中磨刀霍霍。当这一个高成本的次世代来临的时候，西风劲吹的 2008 年就成了不可避免的一件事。是像先知先觉的任天堂一样选择避其锋芒，还是像壮志未酬的 Capcom 和 SE 一样选择突围，2009 年的日系厂商保卫战近在眼前。



▶《战争机器 2》的登场虽然不如第一作惊艳，但仍然是欧美游戏高水准的代表之一。

DQ

据说日本有法律明文规定《勇者斗恶龙》不允许在周三或者周四发卖，这是因为当年三代发售的时候，引起了全民的逃课翘班潮而导致的。当然传闻归传闻，日本法律还不至于管闲事到这种地步，但那天人们离开学校公司去秋叶原排队的盛况的确是不假，当年的 Enix 怕引起不必要的麻烦而将以后该系列的发售日都调整至周末。翻出这个老黄历不是为了怀旧，2006 年年末 SE 在 PSP 两周年那天宣布《DQ IX》登陆 NDS，这是为了"要平衡业界势力"；2008 年年末堀井雄二"不经意"地告诉大家《DQ X》已经在 Wii 上开发了，那天是 X360 登陆日本市场两周年。《DQ》每次出现都会震惊业界，而且都是以这种迅雷不及掩耳盗铃之势，因为剽悍的游戏不需要解释，SE 说：我的《DQ》，我做主。



周星驰说："谁说我斗鸡眼？我只是把视线集中在一点以改变我以往对事物的看法。"我们想做的是，从闹腾的游戏业中挑出那么10个词帮你解读2008。

注：排名不分先后。



挖坟

2008年游戏业最流行的集体运动就是挖坟。玩家们挖坟，那是为了战。这饭那青，为了各自所维护的立场与爱机，使出了阶级斗争的牛劲，对方任何时候的过失之言都不会逃过他们的法眼，并一定会在合适的时候从坟堆里挖出来，誓要将×黑一枪托撂翻在地，还要踏上一万只脚，让他永世不得翻身。

厂商们挖坟，那是为了利。因为不知道从什么时候开始，新面孔在玩家那里变得被不屑一顾，一坛坛陈年的老酒被挖出来向世间倾倒芳香。这里面有新坛装旧酒的SE，把《FF》前三作恨不得炒成全机种制霸；也有旧坛装新酒的Capcom，将旧时的名作拿来改头换面再嫁人。做好做坏不重要，玩家心里自然有杆秤，其实挖坟还好，要是挖坑那才真是急死人。

GTA IV

回首2008年，能称得上是社会现象级的电视游戏恐怕只有《横行霸道IV》。它的题材遵循了系列创立至今一直追求的现实主义，讲述了每个人都能理解的现实生活，试图用游戏的方式折射出它的种种问题，不管是玩家还是非玩家都可以毫无障碍地投入到游戏的世界里去。这款游戏极为成功的宣传攻势和包容性极高的游戏内容让电子游戏再次成为今年4月所有主流媒体都无法绕过的话题。它的意义是双重的，一方面它探索了电子游戏表现题材的新领域，到底电子游戏是否能像传统的小说、电影一样表达更为复杂的东西？另一方面在制作、管理、营销的水准上也全面向传统媒体的规模看齐。

蓝光

2008年从一开始，就被蓝光所笼罩。随着二月份东芝宣布放弃HD-DVD业务，这场令索尼不惜赌上了PS3性命的高清影音媒体格式之战，就在令交战的双方都感到即将窒息而死的那一刻，索尼终于如其所愿获得了最后的胜利。索尼对蓝光的渴望并不仅仅出于对次世代高清媒体控制权的需要，它所追求的是成为标准的制定者而不是执行者，为了这个目标，索尼几乎是采取了破釜沉舟的方式来与HD-DVD阵营决一死战。虽然索尼获得了胜利，但也因此付出了惨痛的代价，PS3失去了最佳的销售时机，并导致成本居高不下。而更重要的是，即便扳倒了HD-DVD，也并不意味着消费者就会跟进蓝光，如何让他们放弃DVD甚至录像带来接受BD，则是更为艰巨的战役。但至少，令索尼可以安慰的是，假如X360的下一代还将继续采用光存储媒体的话，蓝光将是微软惟一的选择。





拍肩

显然这是一个被众多游戏媒体以及玩家们高度符号化的词汇。在今年的游戏圈里，它就像“俯卧撑”一样成为了隐晦而又有调侃意味的用语。尽管它只是E3上SE社长和田洋一为《最终幻想 XIII》跨平台消息设计的一个小桥段，但却浓缩了游戏业界的大动向。

“拍肩”的趣味性在于容纳了广阔的阐释空间，感情用事的玩家可以将它理解为背叛。喜欢研究历史的人可能会将它和当年《最终幻想》扭转索尼、任天堂两家公司竞争局势的往事相联系。而国外玩家闻讯自杀的“传奇”更是给它增添了八卦色彩。其实它标志着电视游戏新的“跨平台时代”的开端，以及软件商们对于多平台长期共存状况的现实体认。次世代传统游戏开发的规模和成本正在向电影这样的成熟娱乐产业看齐，“高投入、高风险、高回报”模式要求游戏厂商不能再像以前一样冒险地将鸡蛋放在一个篮子里，多向均摊成本和销量成为了生存之道。

可能我们中的很多人已经忘记了当年制作《最终幻想》这个游戏正是制作人坂口博信迫于市场压力而做出的悲壮决定。“春江水暖鸭先知”，在经济寒冬到来的2008年在商言商并没有错，不是么？

汉化

对于拥有最广大基数的中国掌机玩家来说，过去的2008年绝对是目前为止最幸福的一年。国内的游戏汉化领域由PS时期散兵游勇的阶段进化到了GBA时期汉化组阶段再次过渡到了泛商业汉化组的新阶段。越来越多的大作以越来越快的速度推出了民间汉化版，很多大文字量的游戏都推出了相应的汉化版，让国内的玩家能在很短的时间里享受到最新鲜的游戏乐趣。对于以前由于等不及漫长的汉化周期而囫囵吞枣玩外文版的玩家来说，现在更多考虑的是第一时间用外文版开始游戏，还是等等稍晚的汉化版。而汉化组的意义正是搭建了这样一座桥梁，让中国玩家们可以在母语的环境中轻松游戏。



◀ 我们真的怀疑育碧公司在为《薄雾》设计海报的时候就已经考虑到了玩家们的反应。

雷

实际上雷本身就是这个娱乐时代的独特产物，只有在卡通化的语境里你才会把雷和“震颤”这样的心理感受结合在一起，否则无趣的现实主义者会告诉你被雷劈中实际上和“死”联系的更加紧密。雷本身就包含了某种美好的心理预设，那些看上去很美的东西却意外的糟糕大概就可以称之为“雷”了。2008年之所以“雷”可以让玩家们乐此不疲，更多的来自于戳穿“雷作”“雷人”皇帝新装时的心理愉悦感。无论是什么时代，虚假的东西总是让人厌恶，而商业社会精心策划的宣传攻势则希望你把每一杯水都当成酒。“雷”是我们不愿意看到的，但探“雷”的勇气是我们所鼓励的。



山寨

2008年里，你大可不必谈“山寨”变色，因为这个世界上除了文明的“版权”意识之外，还有一股野蛮生长的“开放源代码”思潮。如果回首历史，你会发现一批批如今成功的领先者中也不乏曾经的成功模仿者。虽然山寨产品往往会带有让人啼笑皆非、匪夷所思的喜感。不过它的真正可怕之处并不在于它低廉的价格、走样的亦步亦趋，而在于不思进取地低质量重复和彻底放弃想象力的丑陋姿态。当我们沮丧地望着身边克隆式存在的WINI、WIKI们以及仍走着“28in1”过时思路的各式本土造电子娱乐产品时，也不要忘记将目光投向那些“山寨式”崛起的小希望。

iPhone

手机游戏自手机诞生以来就一直存在，可如果有人说手机游戏将取代掌机游戏的地位，那一定会被人笑死。但是，当乔布斯向全世界送上iPhone的时候，一切都将随之改变。iPhone既是一款智能手机又是一款高端iPod，更重要的是它已经为电视游戏搭好了舞台，已经有不少游戏开发商乘上了“iPhone快车”，这其中甚至包括Konami和旗下的当家大作《潜龙谍影4》。全世界的游戏开发商都因为iPhone而兴奋无比，Apple Store为他们准备了一个全新的销售平台，没有人会拒绝利益的诱惑。虽然现在看来让iPhone去威胁NDS与PSP的地位还是有些痴人说梦，但你只要看看iPhone对传统手机市场的猛烈攻势和迅猛的成长速度，你就可以想像它一定不会让这两位好过。

[十大数字]

一个简单的阿拉伯数字，有时可以比千言万语更加直观地说明问题。我们可以从电影票房数字发现娱乐热点，寻找文化热点，也可以从游戏的销售数字高度浓缩全年的业界焦点。

1000

在金融危机中，欧美的游戏市场规模再创新高，然而游戏厂商的日子却并不好过。多年来位居第三方游戏发行商之首的EA也不得不裁员1000人，关闭了9家工作室和分公司，据称进一步的裁员与改革正在进行中。

1.6万

3年前，霍华德·斯特林格上台时，启动了裁员两万人的精兵简政计划，让习惯于在同一家公司工作一辈子的日本人看到了洋CEO的可怕。这次大裁员之后，索尼集团渐渐实现了盈利目标。然而一场突如其来的金融风暴让索尼再次陷入困境，于是斯特林格又砍掉了1.6万人。屋漏偏逢连夜雨，恶运连连的索尼路在何方？

100万

100万永远是游戏厂商们喜闻乐见的数字，百万大作是成功的标志，而《GT赛车5 序章版》在欧洲创造了预订量100万套的壮举，对于一款试玩版性质的作品而言，这是一个令人骄傲的数字。

160万

一家仅3000多名员工的企业曾创造了超过10万亿日元的市值，在日本企业中排名第二。上个财年，平均每个任天堂员工创造了160万美元的利润，如果将这些利润转化为员工工资的话，差不多相当于发达国家平均工资水平的40倍！







433万

截至9月30日，《潜龙谍影4》的全球销量为433万套，这个销售速度超过了当年的《潜龙谍影2》，也许它的700万套销售记录《MGS4》同样可以突破。据说《MGS4》的开发成本达到了74亿日元，不管真假，索尼与Konami早已在它的身上获得了足以令人满意的回报。

470万

差不多在Konami宣布《潜龙谍影4》销量突破433万的同时，Bethesda Softworks宣布他们的《辐射3》各机种首周出货量突破470万。从这两个数字的对比，就可以鲜明地诠释如今已成业界标准的跨平台趋势。

1000万

据说到2010年中国的掌机与电视游戏市场规模将达到4.65亿美元，而《横行霸道IV》只用了一个星期就完成了5亿美元的全球销售额，共销售600万套。另外，它的首日销售额为3.1亿美元，打破一切娱乐产品的首日销售额记录。目前这组数据已经被收录到《吉尼斯世界纪录》。《GTAIV》已于8月16日突破千万销量，销售速度超过最终销量达2200万套的《圣安德里亚斯》。截至10月31日，《GTAIV》共为Take-Two创造了7亿美元的销售收入。

4000万

想必绝大多数玩家都会认为任天堂的那些休闲游戏成本低廉，或者简直是可以将成本忽略不计。实际上对于一款大作而言，宣传费才是真正的大头，《Wii Fit》的软件开发成本虽然低廉，但仅在美国的宣传费就达到了4000万美元之巨，这笔钱差不多可以开发四款《战争机器》。

1亿

创造一座虚拟城市要用多少成本？答案是1亿美元！这是《横行霸道IV》的制作成本。毫无疑问，自由城是目前为止最贴近于现实的虚拟世界，它让游戏首次达到了亿级的制作成本，真真正正达到了好莱坞大片的级别。而这个花1亿美元打造的世界，你只要花60美元（或者是5元人民币）就可以拥有！

5亿

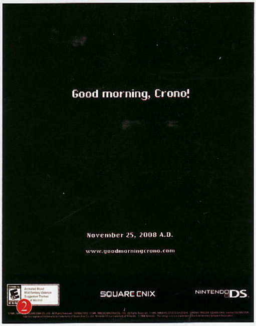
《勇者斗恶龙》是公认的日本国民级游戏，但销量比它高的游戏比比皆是。日本已经无法满足SE的胃口，因此和田洋一在5月份的财务说明会中宣布《勇者斗恶龙IX》的全球目标销量为1000万套。在这个目标背后，有任天堂这位幕后推手。《DQIX》将成为该系列进军全球的新起点。

【十大广告】

即便是平面的广告也要给你立体的印象。含蓄的、有力的、美好的、梦幻的，有魅力的娱乐产品需要有魅力的推广方式，在它们身上我们可以嗅到想像力的味道。

注：排名不分先后。





1 PSP
它是我身体的一部分，握住它！就算打上石膏，我也要和我的 PSP 在一起！

2《超时空之钥》NDS 版
无数玩家还记得公元 1995 年的那个海港城市的清晨，在礼炮和海鸥的鸣叫声中和克罗诺的初次邂逅。那是一个画面粗糙的年代，却给了我们最鲜活的记忆。公元 2008 年，让我们说："早上好，克罗诺！"



3《莱顿教授与最后的时间旅行》
不管什么年代，名人的八卦新闻总是读者的最爱。2008 年 11 月 7 日，《伦敦时报》头版头条刊载惊人消息——莱顿教授终于要摘下高筒礼帽了吗？每一个热爱解谜的绅士和小姐都该去读这篇报道。



4《生化危机 5》
1974 ~ 2000？这块墓碑之下到底埋藏的是无数《生化危机》玩家对于吉尔的热爱，还是 Capcom 早已设计好的另一个惊天阴谋？

5《神鬼寓言II》
你就站在命运的十字路口。每一个选择都将你带向不同的终点，一个酒保？一个绅士？一个强盗？还是一个不死亡灵？选择，就是现在。

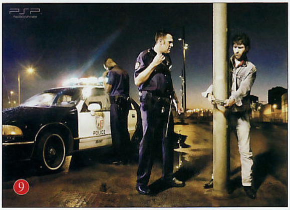
6《怪物猎人 携带版 2nd G》
吓死了！日本全国居然有 220 万个主人！











7《吉他英雄 世界巡演》
我们天生就是吉他英雄！可能你有所不知，当我们在医院的婴儿房中时就已经流淌着沸腾的摇滚血液。

8 PS3
罗马不是一天建成的，索尼说：“我们正在建造一座华丽的视觉圣殿。”

9 PSP
“谁砸了我的车？”“不是我，长官，我一直被铐在这里。”

10《街头霸王 IV》
老师说，只要努力练习我也能变得强大。所以我每天都会不断练习，虽然总是会出错，但我从不放弃。其实练习格斗和练习写字是一个道理。



十大角色







斯内克

■《潜龙谍影 4》

斯内克最不喜欢将自己神话，但他的故事又个个都像神话。从一代到二代到四代，从桑给巴尔到影子摩西岛到纽约曼哈顿，斯内克走完了一个完美的轮回，结束了他与Metal Gear之间纠缠不清的宿命。正如之前小岛秀夫所承诺的那样，他把一个完整的斯内克交还给了玩家。从这一刻开始，斯内克的一生不再有遗憾，他所经历的，也是被我们所亲眼目睹的。面对这样一位迟暮的老人，我们也不会再有更多的要求，作为战士的他已经几近完美，他值得所有人的尊敬。我们不知道下一次的《MGS》还会不会有他，这一点恐怕连小岛秀夫都还在犹豫与踌躇。这是一位英雄的传奇，这是一个时代的终结！

尼科

■《横行霸道IV》

“生活错综复杂……我杀人越货，拐卖人口，或许在这里一切将会不同。”这是在《GTA IV》首部正式预告片中，主角尼科向全世界玩家说出了一段自己的心声。游戏主角不一定需要拥有超能力，也不需要靠俊俏的脸庞吸引人，只要他是一个活生生的人，是一个有故事的人，是一个有自己思想的人就能打动每一位玩家。《GTA IV》并没有把大鼻子尼科塑造成一个无恶不作的罪犯，恰恰相反，尼科是一个对亲人对朋友饱含深情的男子汉。对于这样一个富有人情味的“坏人”，我想大多数玩家都会给予他最大限度的理解。或许很多年后，当我再次拿出这款游戏或者看到有关《GTA IV》的照片时，我会不由地说：“嗨，尼科，好久不见。”

劳拉

■《古墓丽影 地下世界》

细数如今在游戏界摸爬滚打10年以上依旧生龙活虎的人形游戏角色，除了精炼强壮的美型男子就是一脸稚气的伪娘正太，如劳拉·克劳馥这般性感美貌又身手矫健的女性还真是不多。劳拉小姐10年如一日热裤加背心的干练打扮深入人心，再加上本作代言人艾莉森·卡萝尔的卖力劈腿演出，想不吸引到玩家的眼球都不行。



费斯

■《镜之边缘》

很多人说费斯有着一张不符合亚洲人审美观念的面孔，但她看似冷漠的表情下却是一颗含蓄且又不失温暖的心。尽管从小受到组织的训练而练就了一身攀缘的绝技，可她并不是用来执行任务的机器，她也有亲人和朋友，就像自己的名字一样，她不会放弃坚守的信念。灵魂在奔跑和跳跃中释放，费斯知道自己无需回头，因为明天的生活永远只会在前方等待着自己。

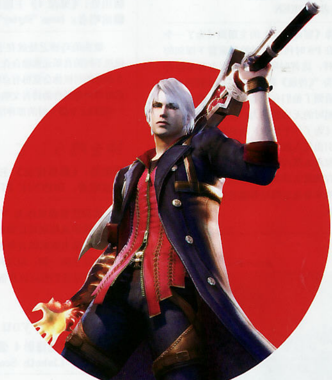
在这个噪音太多的年代，每一款游戏都想讲个性，但却不是每个游戏角色都有人性。当那些游戏都成为记忆，还是有一些角色会让你想起。



麻布仔

■《小小大星球》

他／她／它（以下简称“他”）是2008年度曝光率最高的角色之一，他是各大游戏展会上索尼展台的明星，将他称之为SCE次世代的吉祥物也不为过。他俏皮可爱，拥有13种表情；他形象百变，只需改换发型和穿着就能从酷哥变成辣妹；他擅长COSPLAY，只要你为他支付服装费，他就能变成漂亮的春丽，或是可爱的乐克乐克，一秒钟前他还伪装成斯内克，下一秒钟又扮成大帅哥萨菲罗斯；他时而身手敏捷，时而创造力过人；他友好善良，愿意与朋友分享快乐，因为他就是你在小小大星球上的化身。



尼禄

■《鬼泣4》

当他在片头一脚踹中但丁的脸时，尼禄时代正式宣告诞生。这个与暴君同名的新人和但丁是完全不同的TYPE，在自己喜欢的女孩子面前有如纯情男生，为了保护心爱的人他能够舍弃一切，面对命运的苛责他会绝望、呐喊乃至哭泣。和但丁相比，他的形象更加真实生动。制作组赋予了他一只恶魔右手，不但能够用来隔空取物、天马行空，而且是斩妖除怪的有力武器。将敌人打成特定状态后使用的华丽必杀技更是深深地打动了每一位玩家的心。下一代《鬼泣》的主人公如果换回但丁，这才是一个令人惊奇的决定。



马库斯

■《战争机器2》

在游戏中他是一名很man的战士，他不容任何质疑，更藐视一切敌对，任何对他的不敬，他一定会用轰隆隆的电锯来回应。但他也不是有勇无谋的莽夫，从战斗中成长起来的他绝对是一名称职的军士，他的战友一直忠心耿耿，他也会为他们两肋插刀。在这个充满了雄性荷尔蒙的世界里，他令所有女士尖叫，令所有男士绝望，他就是马库斯·菲尼克斯。



隼龙

■《忍者龙剑传II》

隼龙的造型具有一定的颠覆性。首先他肌肉的发达程度可以同世界健美先生一较高下，一身紧身皮衣让隼龙的身材更加显得前凸后翘，这与传统忍者低调的打扮完全是大相径庭。隼龙一路从Xbox杀到360上，在造型上几乎没有任何改变，变本加厉的只是如猛虎一般的独门绝招。断肢，掉头，喷血这些血腥表现反而令隼龙更显刚猛。如今隼龙已经成为了现代忍者的一座标杆。



赛尔贝莉雅

■《战场的女武神》

小时候，她由于瓦尔基里的血统被送进研究所，被迫进行各种可怕的实验，长大后，拥有了女武神力量的她有了全心全力为之而战的人，然而，那个人却只将她视为一颗完成野心的棋子。

女武神的力量之所以强大，是因为有着想要守护的人，当赛尔贝莉雅发现自己一直为之奋斗的居然毫无意义的时候，她燃烧了生命最后的火焰，这也是游戏中最令人惋惜的一幕。



英雄啪嗒嘭

■《啪嗒嘭2》

英雄的出场并不拉风，被压在巨石下的他只能算是个落难英雄。英雄的长相比较奇特，那扎眼的面具挡住了啪嗒嘭族标志性的大眼睛。尽管如此，族人们还是对这个“倾奇者”仗义相助，而身怀绝技的英雄也竭尽所能，涌泉相报，这或许就是“找到组织，找到家”的感觉吧！只是对于拥有100种面具的英雄来说，家不需要有多大，但储物柜一定要够大才行啊！

[十大金曲]

一首出色的歌曲能够让人记住一部经典影片，而这个法则同样也适用于更具有幻想色彩的游戏世界。在缓缓响起的歌声中，你是否已经感受到其中最能打动人心的情感了呢？

特别说明：以下金曲都收录于本期GameHalo。

永远の明日

■《心灵传说》主题曲
■演唱者：DEEN

就像《宿命传说》的主题曲《为了一个梦想》在PS时代给当时的玩家留下深刻的印象一样，这首时隔11年再次由日本组合DEEN为“《传说》系列”创作的主题曲再次让我们看到了他们在歌曲创作方面出众的实力和演唱时的无穷感染力。整首歌曲的感觉延续了《为了一个梦想》的风格，从娓娓道来慢慢引出让人沉醉的高潮部分，而结合游戏主题探求人类内心情感的歌词也将迷茫与希望并存的真实感表现得淋漓尽致，即便是脱离游戏本身也足以让你感受到那种撼动心灵的力量。



Shall Never Surrender

■出处：《鬼泣4》主题曲
■演唱者：Jason "Shyboy" Arnold of Hyonogaja

歌曲的巧妙之处就在于将说唱和抒情这两种截然不同的音乐元素融合在了一起，或许在听到前半部分的时候你会觉得有点嘈杂，但是随着类似圣乐的琴声和低吟的祷告文响起，歌曲才开始流露出“一切归于平静”时的那种净化心灵的独特魅力。

钟を鸣らして

■出处：《薄暮传说》主题曲
■演唱者：BONNIE PINK

摇滚抒情曲风作为“《传说》系列”主题曲很少尝试的风格还是让歌曲带给了我们一些意外的惊喜。随着跳跃的音符你总能信心百倍地去面对即将发生的一切，而这种不畏艰险，不服输的精神也正是我们所应该具备的。

Here's to you

■出处：《潜龙谍影4 爱国者之枪》插曲
■演唱者：Lisbeth Scott

这首歌曲原本出自意大利的文献纪录片《Sacco e Vanzetti》(中文译名《死刑台上的旋律》)，虽然悲伤的曲调很容易让人联想到面对死亡的无奈与无助，但这也正好与游戏中大多数角色的命运形成了一种呼应，用最纯粹的情感来打动所有的听者。

Crest of "Z's"

■出处：《超级机器人大战Z》主题曲
■演唱者：JAM Project

配合片头的动画和动感十足的歌曲，你没有任何理由怀疑“热血”永远都是“《机战》系列”游戏永恒不变的主题。

どんなに远くても……

■出处：《战场的女武神》主题曲
■演唱者：JUJU

爱情虽然是很多游戏用来煽情的经典桥段，但和平静生活中所上演的轰轰烈烈的爱情相比，在战争中所孕育的爱情更能让人感到弥足珍贵，就像歌词中所唱的一样“无论有多远，只要彼此相信就能改变你我的未来”。

ZERO

■出处：《零 月蚀的假面》主题曲
■演唱者：天野月子

急促的节奏是歌曲给人最直观的感受，而这也正好与“《零》系列”游戏中诡异的气氛和无法预料的紧张感形成了呼应，将一幕幕曾经经历的情景刻印在玩家的记忆中。

Still Alive

■出处：《镜之边缘》主题曲
■演唱者：Lisa Miskovsky

歌曲舒缓的旋律和游戏的整体风格存在较大的反差，而从空灵的嗓音中所流露出的淡淡悲伤则能让玩家深深沉醉，去回想那些值得我们回味的记忆片断。

ライフ イズ ビューティフル

■出处：《如龙 见参》片尾曲
■演唱者：ケツメイシ

又是一首说唱和抒情结合的佳作，除了鼓励大家“笑对人生”的歌词外，配合游戏结尾桐生一马在岩流岛上与众多士兵拼死搏斗的场景更使歌曲中的情感得到了升华。

白骑士物语～旅人たち～

■出处：《白骑士物语》主题曲
■演唱者：KAZCO

抑扬顿挫的曲调使整首歌曲一气呵成，配合背景音乐中多次使用到的“风笛”所营造出的那种追寻自由的氛围，将标题中“旅人”的含义完美地进行了诠释。

十大配乐

音乐永远都是游戏中最佳的催化剂，用多变的旋律调动着每一个玩家的情绪。也正是有了它的存在才让我们的游戏世界拥有了更多的色彩，让人沉醉其中，无法自拔。



《小小大星球》

作为一款能够创造无限可能性的游戏，配合不同场景出现的各种音乐就足以证明游戏在配乐上的高深造诣。时而欢快，时而低沉，时而俏皮，时而诡异的旋律不但能够满足任何玩家的需要，也能很好地调动玩家的积极性，用最符合自己风格的音乐来体验永不重复的一次次冒险。除了游戏内置的乐曲外，玩家还能使用游戏中的各种机关来组合出凸显个人风格的音符，让在自己所创建的关卡内进行游戏的玩家流连忘返。



《女神异闻录 PERSONA4》

■作曲家：目黑将司

游戏的音乐仍然延续了前作的风格主打“电子乐”，而结合故事背景所创作的曲目风格也非常多样化，其中战斗部分的配乐更是得到了众多玩家的一致好评。



《潜龙谍影 4 爱国者之枪》

■作曲家：哈里 · 格雷逊 · 威廉姆斯

“《潜龙谍影》系列”游戏的音乐总是能将带有不同感情色彩的乐曲与剧情进行很好地融合，本次收录的前几作经典曲目则是勾起老玩家回忆的点睛之笔。

《幻想水浒传 黄道十二宫》

■作曲家：三浦宪和

本作的配乐保持了系列的高水准，即便是只聆听每个地点的背景音乐都能让你在脑海中浮现出一副副符合当地风土人情的美丽画卷，激发你不断探索的欲望。

《莱顿教授与最后的时间旅行》

■作曲家：西浦智仁

游戏的音乐由负责 Level-5 游戏的御用音乐人西浦智仁创作，全新撰写的主题音乐动听程度就算说是系列之最也一点都不为过。

《风来的西林 DS2 沙漠的魔城》

■作曲家：昌山浩一、松尾早人

从 GBA 移植到 NDS 后，音源质量的提升也让更多玩家发现了本作音乐的独到之处，充满日本古典韵味的乐曲在突出游戏风格的同时也让人印象深刻。

《使命召唤 战火世界》

■作曲家：哈里 · 格雷逊 · 威廉姆斯

在刻画战斗这个沉重的题材上，本作的音乐也做出了不小的突破。尤其是成功完成任务目标后，你听到的不再是代表胜利的交响乐，而是带有黑暗色彩的工业金属摇滚乐。

《无尽的未知》

■作曲家：樱庭统

作曲家樱庭统在编曲上的非凡功力同样在本作的配乐中得到了很好的体现，配合剧情而不断变换的音乐如果不仔细聆听很难发现它们其中的共通点。

《鬼泣 4》

■作曲家：柴田澈也、内山修作

“哥特式摇滚”仍然是本作大部分配乐的主基调，配合游戏中华丽而爽快的战斗，绝对能够刺激玩家肾上腺素的分泌，使游戏的代入感大大增加。

《非洲》

■作曲家：峰山亘

本作配乐的最大特点就是启用了超过 100 人的管弦乐团来进行演奏，即便是悠扬欢快的主旋律也能让你感受到在茫茫的非洲大草原上纵情驰骋的陶醉之旅。

年度语录

软件

SOFTWARE

★如果日本游戏开发者制作的游戏连日本人都不爱玩，这可不妙。

——《生化危机5》制作人竹内润表示日本市场是欧美游戏工作室觊觎已久的肥肉。

★我认为在这款游戏中我们已经能够实现所有的目标，除此之外别无所求。

——坂垣伴信表示他为《忍者龙剑传II》倾尽了全部的心血，这是系列终结之作，今后他不打算再开发续作。

★他作品中的系统和游戏性元素，以及他本身都相当肤浅。

——对于神谷英树发话“动作冒险游戏7年来都没有进化”，坂垣伴信表示不屑一顾，他认为神谷英树做的游戏只是用耍酷的外表掩饰内在的肤浅，相比之下《忍龙II》无论是战斗还是游戏性都要比他的游戏强得多。



★这款游戏（《忍者龙剑传Σ》）可以说毫无新意可言。

——也许是肆无忌惮地谩骂对手的作品已经不够过瘾，坂垣伴信甚至开始诋毁自己的游戏。他表示PS3的《忍者龙剑传Σ》其实只是他的一个助手开发的，“他完全是在复制之前《忍者龙剑传》的成功经验”，这游戏实在是“不怎么样”，“你只要先试一试《忍者龙剑传II》，然后再把《忍者龙剑传Σ》拿出来比较一下，就会立刻明白我之所以会这样讲的原因。”

★不要再开发只有自己才想玩的游戏。

——有传闻指出在4月份SE召开的一个激烈的内部会议上高层表示他们准备进行裁员，并要求制作者们“不要再开发只有自己才想玩的游戏”。但在过去一段时间里，SE推出的种种冷饭和劣质作品确实引起了众多玩家的反感，而且其中绝大多数游戏都只适合日本市场，与和田洋一提出的将以海外市场为主力的目标背道而驰。

★我们不能忘本，不能忘记我们的核心用户。

——面对休闲游戏越来越流行的趋势，美国游戏业协会主席Mike Gallagher最近表示，狂热玩家们陪着游戏业一直走到现在，因此当游戏业在膨胀的时候，也要做到不忘掘井人。

> “我们是需要新的原创作品，但是必须得非常非常小心，如果你回顾一下过去5年到10年里成功的原创游戏新作，数量绝对是一个微不足道的个位数。”
>
> ——Activision公司首席执行官Kotick

★由于行政、商业以及技术方面的原因，我最后总是不得不回到这个岗位上来。

——在接受媒体采访时，小岛秀夫表示尽管并非自己的本意，但他很可能会被公司抓去继续开发《MGS》的续作。他说：“就好象宫崎骏虽然无数次声明自己不再制作动画一样，到头来他还是得走上这条路，我认为自己的情况也差不多。”

★抄袭也算是一种拍马屁，所以我们现在很高兴。

——美国任天堂总裁雷吉在谈到X360的“替身”系统时表示，微软这个明显抄袭了Mii的系统显然是对任天堂的肯定，也算是讨好任天堂的表现。

★开发 PS3 游戏没什么难的，比 FC 简单多了。

——坂垣伴信在接受国外媒体采访时表示 PS3 的游戏开发难度还不如 FC，会做 PS3 游戏的肯定做不了 FC 游戏。在这篇访谈中，他还说神谷英树骂《忍者龙剑传 II》是在掩饰自己的无用，按照日本人的说法，就是“没用的狗吠得更厉害”。不知道这算不算是一种自抽言论呢？

★有时候我甚至希望它是一款 PC 游戏，那样至少大家就不会问我关于硬件和平台的问题了。

——由于经常被人问“《潜龙谍影 4》会不会有 X360 版”，小岛秀夫实在是烦不胜烦，最近他在接受欧洲媒体采访时表示，希望大家别再问他这个问题了。

★我们希望《小小大星球》能够让新游戏开发者们找到工作，帮助他们成为明星。

——Media Molecule 美术主管 Kareem Ettouney 表示今后人们也许会带着自己创作的《小小大星球》关卡去参加游戏公司的面试，或者通过这些关卡成为知名游戏制作人。

★《生化尖兵》不是他妈的蜘蛛侠！

——由于在高楼间跳跃这一点上有相似之处，经常有人将《生化尖兵》与《蜘蛛侠》相提并论，对此开发团队 GRIN 公司的 Andersson 忍不住爆出粗口。

★我已经想好了 3 个《潜龙谍影 5》的构思。但对我来说最理想的方案是：我们最后一个也不要采用。

——小岛秀夫表示，他很不希望自己的构思被 Konami 采用，因为那样他就得又一次加入《MGS》的开发，他表示其他小组成员提出了很多很棒的创意，希望 Konami 能够用他们的创意。

★是的，没错，所以它比电子游戏更有趣。

——《Wii Music》在今年 E3 的展出引起了争议，很多人认为这完全不能算是游戏，只能说是一个“音乐玩具”，对此宫本茂似乎并不在乎，并发表了以上言论。

“如果是美女还费什么劲锻炼身体送信？正因为长得丑所以才从事这工作，开发者这么设计是有道理的。”

——接受不了《镜之边缘》女主角人设的日本玩家如此调侃道。

“当其他人来写斯内克时，或许看起来会很像。但，他们无法写出斯内克的成熟变化。《潜龙谍影 4》中的斯内克真正的成熟了，只有小岛才能写出那种质感。”

——《潜龙谍影 4》制作组的助理监督 Shuyo Murata 表示除了小岛以外没有人有资格续写斯内克的传说。



★你们媒体能不能不要再采访这帮人（指 Activison）？要采访的话也应该去找开发小组，找 Treyarch 的开发人员，至少他们知道自己在讲什么。

——Infinity Ward 公关部经理 Robert Bowling 最近在美国某电视台的采访中用大量粗话抨击了 Activision 的高级开发主管 Noah Heller，声称他将《使命召唤 战火世界》与《使命召唤 4》做对比完全是不知所云。

★在 Eidos 的要求下，我们正准备操纵游戏的媒体评分。

——英国 Eidos 聘请的公关公司 Barrington Harvey 最近爆出 Eidos 试图强制媒体提高《古墓丽影 地下世界》评测分数的内幕，很多打分低于 8 分的英国网站都被要求推迟其评测的刊登时间，以免影响游戏的销售。

★我可能不会去玩，我不会喜欢它的，因为是我的话就不会把它做成现在这个样子。它只会让我心烦。

——“《生化危机》之父”三上真司日前在接受《PS 官方杂志》采访时表示，《生化危机 5》对于玩家来说可能会很有趣，但对于开发过《生化危机》的制作人来说缺乏突破，“如果我看到《生化危机 5》有哪个地方做得不好，就会无比愤怒！”

★我们预计该系列销量将以每作 50% 的速度递减。

——美国电子娱乐设计与研究（EEDAR）机构分析家 Jesse Divnich 最近表示，音乐游戏市场已经饱和，今后“《吉他英雄》系列”将会像当初 Konami 的《DDR》一样销量迅速递减。

★对待文字应该像对待爱人一样，要字字珠玑。

——《战争机器》制作人 CliffyB 最近教育游戏媒体工作者们：如果不谨慎用词，就会激怒读者，会被读者骂成“同性恋先生”。

硬件
HARDWARE

★你觉得500美元的PS3价格高了？还有人在街上搭帐篷抢购500美元的iPhone呢！

——前索尼电子娱乐全球工作室总裁菲尔·哈里森

★扩充Wii的存储容量只能取悦于宅男。

——任天堂欧洲分公司高级主管Laurent Fischer一出此言即触犯众怒，不得不以出面道歉收场。

★我们为E3发布会而感到抱歉。

——今年E3展中任天堂的发布会让无数玩家失望，对此，任天堂社长岩田聪在《福布斯》的采访中向铁杆玩家们道歉，并且表示："那些所谓的'大作'需要非常非常长的开发周期……我们真的不认为今年E3展适合公开这些游戏。"他还表示，如果有人认为任天堂抛弃了核心玩家，那绝对是误解。

★我讨厌它该死的手柄，很抱歉，我真的受不了PS3的手柄了。

——《战争机器2》制作人CliffyB表示PS3上有很多好游戏，他也很喜欢蓝光播放功能，但是PS3的手柄实在让他受不了，他很满意X360，因为喜欢它的手柄。

★索尼基本上没什么机会在PS3上赚到钱。

——Acclaim公司总裁David Perry最近在莱比锡的游戏开发者会议中表示，由于索尼在PS3上亏损的钱已经超过了PS2整个巅峰期赚到的钱，而PS3不大可能超越PS2，因此PS3可能永远无法把索尼赔掉的钱再赚回来。就是这个原因才逼迫着索尼延长PS3的生命周期。

★X360会比PS3的生命周期长一天。

——最近在美国加州大学的一次演示会中，有人向微软游戏部门副总裁Shane Kim提问"X360的生命周期会有多长？"Shane Kim做出了如上回答，由此表明将与PS3周旋到底。

★如果无法超越PS2创造的记录，我们在这个领域的投资还有什么意义可言？

——SCE社长平井一夫最近在接受《金融时报》采访时表示，PS2在其10年的生命周期内将会突破1.5亿台的销量，而PS3将会挑战这一记录，9年之后事实将证明一切。



★它就像是一种病毒，你买完之后，会和朋友一起玩，他们会觉得："我的天哪！这太酷了，我也要买！"两个月后，你自己不玩了，可他们却买了，两个月后他们也不玩了，但是他们已经让他们的朋友也买了，就这样不断的发展下去。我认识的所有人都买了一台，但他们现在连机都不开了。当然也有一群人真的很爱它，在真正地享受它，也融入到了游戏中。

——Epic Games的总裁Michael Capps这样描述自己购买Wii的亲身经历。

★在PS2时代我们只要顾着一台主机就可以了，现在又是掌机、又是Wii、又是PS3和X360，要花那么多钱和资源，实在太头疼了。

——当多数第三方都对跨平台欢欣鼓舞时，Koei创始人襟川阳一却表示一家独大的PS2时代令人怀念，跨平台实在太浪费资源了。

★我认为Wii已经成为地球上最昂贵的桌面游戏。

——世嘉高层Darren Williams最近表示，Wii应该与棋牌等"桌面游戏"归为一类，而且"这种东西一般家庭会在圣诞节玩一阵子，然后在剩下的一整年时间里根本不会去碰。"

★PS3已经在货架上等死！

——美国CNN电视台最近在一则报道中用以上毫不留情的口吻批判PS3，并表示"PS3没有一款让人不得不买的游戏"。该言论发表后立刻在欧美媒体中引发论战，不少游戏媒体对CNN"不负责任的言论"群起而攻。

"等他们把自己最好的作品都出到我们的主机上来，我得说到那个时候，他们才算是真正"开窍"了。"

——美国任天堂总裁雷吉表示，第三方对于在Wii上开发游戏依然不得要领，只有将最高级别的大作悉数奉献给Wii才是最明智的表现。

其他
EXTRA

★"欧美游戏"就是在欧美制作的游戏。

——如今美式游戏大举侵占日本市场，尽管销量普遍不高，但影响力日益增加。鉴于大部分日本玩家都不太了解美式游戏，日本销量最高的游戏杂志《FAMI通》近期专门辟出页面来进行扫盲。该刊对此问题给出以上标准答案。

★我为了拯救生命而遭到了惩罚。

——一直与游戏业为敌的美国著名律师杰克·汤普森由于职业失范被佛罗里达州法院剥夺了律师资格，在庭审中，汤普森激动地怒斥法官，然后他在一片哗然之中愤怒地走出了法庭。随后他写了一份15页的抗议书，声称自己拯救玩家的正义行为遭到了不公正的对待。

★如果这次再失败，微软可能会退出游戏业。

——市调公司DFC Intelligence最近发布了一份新的预测报告。DFC预测到2012年，Wii将会完全赢得次世代战争，PS3击败X360，销量紧随Wii之后，PS3的软件销量将超过Wii。令人惊讶的是，DFC在报告的最后提出了微软如果失败将退出游戏业的惊人假设。

★我们应该创立一个"日本联盟"。

——Square Enix社长和田洋一最近在《日经》采访中说，鉴于日本游戏业界目前的艰难处境，日本游戏厂商有必要进行全面结盟，他说："这不是强迫大家都被一家公司所统治，而是成立一个控股公司，各个企业都可以保持自己的品牌。"

★Tecmo会花数千美元请小姐陪美国的编辑们共度春宵。

——前《EGM》杂志主编Dan Hsu最近大曝游戏媒体"潜规则"，透露Tecmo等日本厂商经常通过性贿赂的方式讨好欧美游戏编辑。

★我曾想过这种事（拍成电影）有可能会发生，只不过我觉得大概要在我入土的好一段时间后才会发生。（笑）

——对于自己的事迹将会被拍成电影，而且还是由莱奥纳多·迪卡普里奥主演，雅达利创始人诺兰·布什内尔表示异常兴奋，他说这"简直太难以置信了"，到现在"我的脑子还无法消化这个事实"。不过他同时说："有很多讲述雅达利的书籍，我已经习惯被别人描写了。"

"我们从进入这个市场开始，就一直在和索尼开出的各种空头支票斗争。"

——微软的Aaron Greenberg最近再次炮轰索尼，他表示PS3的Home、PSN、1080p游戏以及华丽的《杀戮地带2》等都是索尼的空头支票。



★奥巴马的竞选团队都是二三十岁的年轻人，周末时经常聚在一起喝啤酒和玩《摇滚乐队》。

——《纽约客》杂志的一篇专题报道中称，奥巴马之所以能够击败麦凯恩成为新一任美国总统，是因为其团队非常年轻，了解游戏，拉近与年轻人的距离也是获得大批玩家选民的主要原因，难怪之前奥巴马的竞选广告在各种游戏中频繁出现。

★如果不能拥有自己独立的看法，就没办法成为真正的OTAKU。即便是感到前途渺茫的时候，也一定要贯彻自己的信念。

——日本首相兼资深ACG爱好者麻生太郎最近在"秋叶原娱乐节2008"的谈话节目中表示，应该将秋叶原作为流行文化圣地向海外推广，他还鼓励年轻人坚持信念"成为真正的OTAKU"。

★大多数玩家聪明得令人难以置信，普通玩家都要比发行商更懂得怎样才算是一款好游戏。

——《半条命》开发商Valve的创始人Gabe Newell最近表示玩家比发行商更懂得判断游戏的优劣。

★关于莫须有的电子游戏引发青年人暴力事件的争论一直不断。实际上很多人反对的不是内容，而是这种媒体。有些记者和政治家们不承认电子游戏也是一种媒体。但这就是社会的变化趋势，不承认这个只是守旧派的表现。

——对于主流媒体和政治界人士的批评声音，《GTA IV》制作人Houser这样表示。

"2008年度最佳游戏中国玩家评选活动"至2009年1月5日已圆满结束，经统计调查显示

本次评选活动中的95款参选游戏共获得

1 672 562票

网络投票 **1 269 051票**

信函投票 **403 511票**

策划 Gouki&多边形　文 多边形　美编 一刀

BLACK·HORNS 黑角 VIDEO GAME ACCESSORIES ™

2008年度最佳游戏中国玩家评选活动 TV GAME 大赏 玩家评选

TV GAME大赏

2008年度最佳游戏中国媒体评选活动
本活动由黑角公司全程独家提供赞助

在2008 TV GAME大赏玩家评选部分的最终选票统计结果出来之前，我和我的同事们心里一直揣着带有一丝愧疚的忐忑不安。因为印刷厂工作失误，导致北方地区的选票晚了一期才送到读者手上，这令我们非常担心影响了读者的参与热情。但是最后的统计结果却让我们惊喜异常，虽然在信函投票方面的数量的确是有所减少，但是网络投票的大幅度提升弥补了这个遗憾，读者们在无法获得选票的情况下，都转向了网络投票这种更先进更迅速更快捷的投票方式，令我们喜出望外的同时也大为感动。而参与人数的增加也让我们对未来充满了期待，假如整个活动的时间还能再长一点的话，那么这些数字一定会多出许多。

2008 TV GAME大赏至此已经落下帷幕，玩家投票的统计结果您翻过这一页就能看到，再多翻几页就能看到中奖名单，希望您就是那位幸运儿。感谢各位的支持与厚爱，让我们一起期待更加精彩的2009年！

参与本次评选的玩家总人数为

112 921人

网络选票人数 **90 503人**

信函选票人数 **22 418人**

选票来源：游戏机实用技术 TV GAME　掌机王SP　levelup.cn

2008年度 跨平台 PS3/X360

玩家评选最佳游戏

总票数 262 255

今年新增的"次世代跨平台"类评选一经推出就受到了广大玩家的热捧，总票数紧随最受欢迎的PSP类评选之后，占到了总投票数的15.7%，证明了玩家们对次世代游戏的向往与追求。《横行霸道Ⅳ》与《鬼泣4》的角力从一开始就进入白热化的状态，不过最终后者的胜出也恰好说明了国内玩家的游戏习惯，即使是一款动作游戏，大家也更偏好日式风格一些。继承了前作衣钵的《使命召唤 战火世界》也同样获得了大家的认可。其他游戏虽然得票数都没有超过10%，但个个得票数都已经过万，尤其以《灵魂能力Ⅳ》与《WE2009》最受欢迎，次世代的魅力势不可挡！

玩家评选最佳跨平台游戏No.1

鬼泣4

跨平台 玩家评选 No.1



【南京 傅广剑】恶魔的右手牢牢地抓住了我的心！

【levelup 浦方华】动作游戏玩家的圣经！

【张家港 张成宇】"《鬼泣》系列"是我惟一一个玩到手抽筋都停不下来的游戏！

【levelup 宋文君】看到又一个但丁在成长起来。

【levelup 王舒铭】《鬼泣4》是动作游戏的颠峰之作！

【levelup 王云飞】"《鬼泣》系列"一直打的是帅哥美女怪兽牌，这次又多了一个尼禄，新老帅哥一起耍帅虐魔物，加上新的元素、新的职业、新的玩法和高难度的挑战模式，可以说是对动作游戏玩家有着无比的吸引力！

【levelup 卜山川】大叔形态的但丁太帅了！

【大连 于波】虽然关卡制作得有点偷懒（来回跑了一次，等于每个关卡用了两次），但是不得不承认游戏素质实在是很优秀啊！

【西安 郭静城】没有什么游戏能像它一样让我激动得彻夜未眠了，我一口气将游戏通关，实在是酣畅淋漓到极致的感觉啊！

票数 37 376 | 得票率 14.3%

玩家评选最佳跨平台游戏No.2

横行霸道Ⅳ

跨平台 玩家评选 No.2

【广东 曾志宁】这是个伟大的游戏，它可以让我们做到平日想都不敢想的事情，还可以和朋友联机，太棒了！

【levelup 杨振兴】我有天做梦梦到我来到了自由城，与尼科一起拼杀城内黑帮，然后喝酒泡妞，无恶不作也无乐不作，快活得不得了……结果第二天上学迟到了……

【广东 黄景鑫】不知道什么时候能有中国的城市再现于游戏之中，要是广州就好了，我对这个城市可以说是了如指掌！



【levelup 孟夏】能让你免费在纽约畅游，这样的游戏难道当不了最佳吗？

【levelup 俞斌】游戏发展的最终形态也许会像《黑客帝国》里面那样，玩家直接脑后插管进入游戏，一切都在游戏里进行。

票数 31 570 | 得票率 12.0%

玩家评选最佳跨平台游戏No.3

使命召唤 战火世界

跨平台 玩家评选 No.3



【安徽 黄锐】（本作）就好似一篇气势恢宏的乐章，将我带入了那战火纷飞的时代。

【广州 邱永国】强烈的成就感，技术与能力的融合，让人陷入其中不能自拔。

【江苏 李然】精彩的剧情，上佳的手感，无懈可击的气氛渲染，史诗般的战役。

【levelup 陈国强】我是一名大龄玩家，我对二战的历史可以说是非常熟悉，这游戏我是在同事家玩到的，我实在是爱不释手，真是不知道该用什么语言来形容了，没想到现在的游戏能进化到这个地步。

【上海 曾明凡】在嘹亮的冲锋号带领下，我英勇地冲入了敌军腹地，我虽然随时有可能被下一颗子弹打死，但是我不怕，因为我……可以读档……

票数 30 358 | 得票率 11.6%

名次	游戏名	票数	得票率
4	灵魂能力Ⅳ	19153	7.3%
5	PES2009/WE2009	18530	7.1%
6	高达无双2	16261	6.2%
7	寂静岭 归乡	14767	5.6%
8	波斯王子	14153	5.4%
9	古墓丽影 地下世界	13314	5.1%
10	辐射3	12681	4.8%
11	火爆狂飙 天堂	11057	4.2%
12	孤岛惊魂2	10959	4.2%
13	完美机车	10957	4.2%
14	镜之边缘	10764	4.1%
15	死亡空间	10355	3.9%

灵魂能力Ⅳ



【levelup 张志雄】靓丽的画面，完善的系统，对得上最强刀剑格斗游戏名号！

【levelup 冯煜】花费我最多时间的不是格斗，而是自定义人物。

寂静岭 归乡

【北京 李涛】让人毛骨悚然的感觉又回来了，久违了那种深邃而又倒吸一口凉气的感觉。

波斯王子

【levelup 许景锋】女伴始终伴随左右是一大革新，众多宅男有了通关的动力。

死亡空间

【levelup 王任远】对外太空的死亡恐怖气氛营造得很好，也是第一款在太空的恐怖游戏，游戏的画面和物理表现力也相当到位。

【广东 黄静文】玩之前对它不抱任何期望，但是一玩就上瘾，太棒了！

古墓丽影 地下世界

【湖南 李浪】次世代级别的画面，宏大的场景，精巧的谜题以及新加入的水下探险活动令人感动不已。

PES2009/WE2009



【北京 陈存贵】游戏是生活的一部分，但《WE》是我生活的全部。

【桂林 莫豪虎】"一球成名"模式让中国人也可以实现拿世界杯的梦想啦！

辐射3

【上海 葛莹斌】画面完美，气势震撼，十分耐玩，让人在劫后的异尘中求得余生。

2008年度

PS3

玩家评选最佳游戏

总票数 204 943

《潜龙谍影4 爱国者之枪》以高达45734票的得票数以及22.3%的得票率成为本次玩家评选所有游戏中当之无愧的王者！由此证明本作不仅是对于PS3，并且对于整个游戏业来说都有着非同一般的意义。《小小大星球》和《如龙 见参》是在这个类别中另外两款得票率超过10%的作品，分获二三名的位置。其他PS3独占游戏中，《白骑士物语 古之鼓动》和《抵抗2》无疑是最受欢迎的。相对而言PS3游戏的得票率比较集中，大部分选票都投给了几款大家耳熟能详的大作，这大概是因为PS3目前没有盗版，玩家们可以玩到的游戏比较有限有关吧。

玩家评选最佳PS3游戏No.1

潜龙谍影4 爱国者之枪



【上海 张尉明】买了PS3，不玩《MGS4》，就是对不起小岛秀夫！

【南京 侯建男】这是斯内克的最后一战，也是步入次世代购买PS3最好的理由！

【郑州 杨皓翔】现代游戏艺术的最高表现！

【levelup 顾剑昊】《MGS4》作为斯内克的终章，素质确实非常的优秀，特别是影子摩西岛之旅使我仿佛回到从前，感谢Konami！感谢小岛秀夫！

【上海 季一君】当斯内克渐渐老去，一代传奇也终成历史，不禁令人伤感。但是，一段传奇落下帷幕，标志了另一个传奇的开始！

【大连 夏青】斯内克是个有血有肉的战士，也是我所玩过游戏中人物塑造最成功的！

【levelup 郑爽】我恨不得把整张选票都投给《MGS4》，这游戏实在是太出色了，我根本挑不出毛病，完美！

票数 45 734 | 得票率 22.3%

玩家评选最佳PS3游戏No.2

小小大星球



是连GF都知道的游戏，其影响力可见一斑！

【桂林 钟玲】这是惟一我和我老公可以一起玩的游戏，不然我就不会让他买PS3了！

【levelup 余明】自制关卡让人沉迷，网上有那么多玩家的自制关卡，而且都做得那么好，这让我怎么玩得过来哦！

【levelup 陈列嘉】《小小大星球》是我最近玩过的最具创意的游戏，还没试过连线，但是就算是单机游戏或和几个朋友一起玩也是乐趣多多，使我觉得自己是在玩老任的游戏！

【四川 蒲鸿宇】创意无限，乐趣无限。

【levelup 郑萍萍】创意满满+设定卡哇伊的《小小大星球》，怎能不爱！

【levelup 高燕】《小小大星球》

票数 31 934 | 得票率 15.6%

玩家评选最佳PS3游戏No.3

如龙 见参



【levelup 李启林】流畅的打斗，很是舒服，能体验下日本小混混的感觉。

【苏州 陈宇】玩起来有日本古代《GTA》的感觉。

【levelup 侯禹圩】本作让我弥补了没有《莎木》的那一点点遗憾。

【levelup 鲍敏】"《如龙》系列"一直以高水准还原真实社会，虽然古装的没有现代的做得那么有感觉，但是在如今PS3佳作匮乏的时候，还算是不可多得的好作品。

【levelup 张文文】以前没有玩过这个系列，这次入手后发觉真是太好玩了，我为此特地又把一二代找来玩了一次，强烈期待明年的三代！

票数 20 406 | 得票率 10.0%

名次	游戏名	票数	得票率
4	白骑士物语 古之鼓动	18993	9.3%
5	抵抗2	17748	8.7%
6	战场的女武神	16646	8.1%
7	机车风暴 太平洋裂谷	15632	7.6%
8	火影忍者 终极忍者风暴	15148	7.4%
9	魔界战记3	12211	6.0%
10	死魂曲 新生	10491	5.1%

抵抗2

【广西 曾承晨】在与巨大BOSS正面交锋的那一刻，我不得不为神机大喊三声"神机万岁"！

【levelup 李浩】《抵抗2》没想到可以这么厉害，无论是画面还是剧情还是网战都可以说是次世代的最高水准。

机车风暴 太平洋裂谷

【levelup 吴迪】这哪是太平洋裂谷，这游戏玩得我的血管都要爆裂了！

【levelup 何家城】《机车风暴》确实很过瘾，广阔的场景，极限的速度，没有比赛规则的束缚，这是一款释放自己的游戏。



【levelup 尚宜松】《机车风暴》的玩法非常有趣，惊险刺激，令人血脉贲张，伴随着劲爆的摇滚乐，我整个人都High了起来！

【levelup 黎杰】机车风暴很疯狂，我就是这样的野人，我喜欢！

战场的女武神

【levelup 彭少舟】清新、简约、不落俗套的画风是我爱上本作的理由。

死魂曲 新生

【levelup 肖俊青】没有如系列惯例发售中文版非常遗憾，但是游戏的恐怖感却得到了倍数的提升！

火影忍者 终极忍者风暴

【levelup 匡超】看到游戏如此完美地再现了原著的精髓，令每一个火影FANS都舍不得放手的游戏。

魔界战记3

【levelup 马蓉蓉】玩上1000个小时也不会重复的"最凶"游戏！

白骑士物语 古之鼓动



【levelup 王池】这是年末PS3上最大的收获了！

【levelup 钟陈颖】虽然白骑士物语的人设比较雷，但是CG看起来还是不错的。

2008年度

X360

玩家评选最佳游戏

总票数 201 327

与去年的评选结果相比，《战争机器2》比去年的《光环3》获得了更多这个类别的选票，当然这并不一定就意味着前者比后者更受欢迎，但《战争机器2》赢得X360独占游戏的宝座亦是实至名归的。《忍者龙剑传Ⅱ》也包办了超过15%的选票，板垣伴信如果能知道这个消息一定会非常开心。X360上第一款“传说”《薄暮传说》在这台主机上的众多日式角色扮演游戏中独占鳌头，而其他同类游戏则显然赶不上它的人气度。《神鬼寓言Ⅱ》因为有完全中文版，也受到了国内玩家的喜爱，相信如果其他同类游戏也能做到这一点的话，那么X360在国内也会更加受欢迎吧。

玩家评选最佳X360游戏No.1

战争机器2



【levelup 沈翼】一直好奇《战争机器》中的角色是怎样上厕所的？

【levelup 王洁】实在是想不到有买了360不玩《战争机器》的玩家。

【levelup 尹爽】(本作)再次让我领略到什么才是真正的次世代游戏，是爷们你就必须玩！

【levelup 戴一诚】直接用电锯杀开一条钱路……连经济危机都被杀到边上去了……偷跑又奈它何？

【levelup 张智洲】画面很强很震撼，美国经典科幻剧情，手感一流，最遗憾的是结尾BOSS微不足道，简直太脆弱了！

【上海 潘翔】只要听到完美上弹和开启电锯的声音我就有种莫名的冲动，来！战吧！

【广西 岑宁】这是男人必玩的游戏，也是现代快节奏生活下的压力发泄机器！

【levelup 胡凯强】虽说《战争机器2》没能超越前作太多，但是前作实在太强了，本作哪怕一样也是超一流的大作！

票数 39 747 | 得票率 19.7%

玩家评选最佳X360游戏No.2

忍者龙剑传Ⅱ



【levelup 黄国际】《忍者龙剑传Ⅱ》让世界知道什么是所谓的暴力美学！

【levelup 许帅】从FC时代我就开始喜欢它了！

【levelup 王志】这是一个真正属于男人的游戏，硬派，Cool！

【深圳 董涛】血光之中将敌人碎尸万段，暴力美学的终极体验，每一个X360玩家都不应该错过，何况还有中文版！

【江苏 江振中】超高的游戏素质，敌兵AI之高，丰富的武器以及“人挡杀人，佛挡杀佛”的快感，让人无比的热血沸腾！

【福建 林银雷】爽快的手感，华丽的画面，让人抓起手柄就不想放下。高兴时可以拿来提提神，郁闷时可以拿来解解压，享受虐杀的快感。

票数 33 618 | 得票率 16.7%

玩家评选最佳X360游戏No.3

薄暮传说

【湛江 陈辉义】作为次世代第一款“传说”，它清新的画面和可爱的人物深深吸引着我，绝对是2008年X360上最好的角色扮演游戏！

【levelup 杨毅】《薄暮传说》真不愧是次世代的RPG，华丽的画面，爽快的战斗和丰富的系统，均让人回味无穷。

【levelup 黄冬】系列的最高水准，真正的次世代“传说”！

【levelup 张乐】这款游戏让我玩得舍不得完成最终结局，我完全被它深深地吸引住了。



【levelup 叶吉舜】这是我今年花时间最多的家用机游戏，从各方面来说都是目前《传说》系列的最高峰。

票数 23 638 | 得票率 11.7%

名次	游戏名	票数	得票率
4	最后的神迹	18792	9.3%
5	神鬼寓言Ⅱ	18601	9.2%
6	火影忍者 破碎的羁绊	15837	7.9%
7	偶像大师 Live For You!	14621	7.3%
8	无尽的未知	13874	6.9%
9	求生之路	11975	5.9%
10	无间战神	10624	5.3%

求生之路

【levelup 王斌】这是我和我的CS小队新的集训项目！

【levelup 梁璋】即使《求生之路》画面、手感不太优秀，但依旧是款好玩的游戏，丧尸群的震撼绝对傲视群雄。

【levelup 李翔】看见《求生之路》那如潮水般涌来的丧尸，我沸腾了！简单的战斗系统真是让人上瘾啊！就是感觉BOSS少了点，其他的就一个字：爽！

【levelup 于红霞】我不知道为什么对这款



游戏充满了好感，它紧张刺激的游戏节奏深深吸引了我，虽然它有着这样那样的不足，但我还是愿意给它一票。

火影忍者 破碎的羁绊

【levelup 赵丹】一年一部X360《火影忍者》，育碧好样的！

偶像大师 Live For You!

【levelup 胡毅】身为纯爱组的一员，我更喜欢偶像大师，美女最高！

最后的神迹

【levelup 赵强】2008年X360上角色扮演压轴大戏！

【西安 何晴川】气势十足的集团作战有着两军对峙般的紧张与刺激！

无尽的未知

【levelup 赵凌智】个性的同伴以及华丽的战斗效果让人称赞！

无间战神

【兰州 郭杰】和朋友一起合作刷红色装备那是相当“暗黑”啊！

神鬼寓言Ⅱ



【levelup 志勇】自由是游戏的永恒主题，也是游戏制作者的终极目的，本作提前做到了。

【levelup 郝劲松】好久没有看到如此有诚意的美式动作角色扮演游戏了，本作带给我的是对人生无尽的思考。

2008年度

Wii

玩家评选最佳游戏

总票数 | 236 943

马里奥大叔的魅力从去年延续到今年，《马里奥赛车Wii》的得票数超出这个类别其他游戏一大截，这正是游戏实力的体现。《零 月蚀的假面》惜败于《任天堂全明星大乱斗X》，看来喜欢热闹的玩家还是要比喜欢恐怖的玩家多那么一点点。《428 被封锁的涩谷》虽然在日本获得了较高评价，但是语言的隔阂令中国玩家对它根本无法投入更多的爱，排名垫底也很正常。倒是《天诛4》的得票数超出预想不少，甚至压过了《仙乐传说 拉塔特斯克的骑士》和《瓦里奥大陆 摇摆》两款人气度还不错的作品。从各家的得票数上也可看出，传统类型的游戏依然是国内玩家的不二选择。

玩家评选最佳Wii游戏No.1

马里奥赛车Wii



时候有GBA起就是我与伙伴联机的必备之物，如今的Wii版我更是连平常不怎么接触游戏的爸妈一起游玩，而且能从其中得到快乐，这就是这款游戏的魅力！

【levelup 于敏】《马车Wii》，果然是最好玩的Wii游戏！

【levelup 郑达】《马里奥赛车》是让我为之买了NDS又买了Wii的游戏，你说好不好？

【天津 张继明】《马车Wii》太刺激了！竞争激烈啊，有时候运气太背了，第一名一下子就到了末尾了……

【河南 齐嘉】简单，好玩，乐趣十足。

【levelup 温泉】女朋友和老妈都喜欢玩，Wii真好，轻松搞定婆媳关系问题。

【levelup 陈一行】玩的时候不是紧绷着脸的赛车游戏你见过吗？"马车"就是答案！

【levelup 郝诗蒙】《马里奥赛车》从我小

【levelup 何正浩】在游戏店老板"好心"让我试玩了《马里奥赛车》，结果我在购入X360的二个月后毅然决然的凑钱购入Wii，太好玩了！

票数 31 171 | 得票率 13.2%

玩家评选最佳Wii游戏No.2

任天堂全明星大乱斗X



十晚上就指望这款游戏来陪伴我一起迎接新年的到来了！

【重庆 陈克凡】非任天堂明星的演出更加卖力！

【levelup 柳晓宇】单机的亚空间很好很强大，乱斗部分反而觉得一般。

【levelup 郝诗蒙】虽然只玩了几局，但是游戏本乐趣就已经完全的让我体会到了，一直以来任天堂都以娱乐性为第一，果真这款游戏让我们真正的与任天堂来了一次大聚会！

【levelup 魏欣】在玩到游戏之前，我一直以为本作只有乱斗模式，没想到其他小游戏也是好玩得不得了啊！

【levelup 鞠青】这是一场难得的任天堂明星盛宴！

【levelup 顾贺政】今年大年三

【北京 陈天强】这个游戏只有一个理由让我选择，那就是斯内克！

票数 27 164 | 得票率 11.5%

玩家评选最佳Wii游戏No.3

零 月蚀的假面

【levelup 何丽薇】有什么游戏可以在半夜令我心跳加速呢？

【levelup 倪斌】用我的话说，看恐怖片不如玩恐怖片，个游戏可以说是在现代都市生活中的"兴奋剂"，偶尔玩玩可以让你紧绷的神经放松片刻。



【levelup 林旭华】再一次的零，再一次怨念的故事。

【levelup 陈天伟】冲着天野月子的音乐，尽管剧情较前作略微苍白，但新的操作系统还是值得玩味。

【levelup 郭丽慧】恐怖并快乐着。

【levelup 汤敏】不多说了，从《零》到《红蝶》再到《刺青》，我是绝对不会漏掉《月蚀》的。

票数 24 827 | 得票率 10.5%

名次	游戏名	票数	得票率
4	天诛4	19410	8.2%
5	仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	17754	7.5%
6	瓦里奥大陆 摇摆	15222	6.4%
7	动物之森 城市人	12865	5.4%
8	世界足球 胜利十一人 2008 灵魂人物	12241	5.2%
9	风来的西林3 机关屋中沉睡的公主	11770	5.0%
10	让我们敲打	11484	4.8%
11	428 被封锁的涩谷	11284	4.8%
12	超执刀 新血	10788	4.6%
13	空中杀手 无罪王牌	10392	4.4%
14	快乐舞动	10323	4.4%
15	天灾 危机之日	10248	4.3%

天诛4

【杭州 朱建贤】最正统的忍者游戏永远是《天诛》！

仙乐传说 拉塔特斯克的骑士

【levelup 顾勇】与曾经的同伴解开全新的谜团，怪物同伴反客为主的成功之作。

动物之森 城市人



【levelup 森林】Wii Speak给游戏带来的投入感实在太强了，我仿佛真的生活在这童话般的世界中，哪怕随便逛逛都觉得很开心！

【levelup 卢锋】最爱《动物之森》，每天玩一会，生活即如此，美好回忆由此而生。

428 被封锁的涩谷

【重庆 于彬彬】精彩的剧情发展令人为之折服！

瓦里奥大陆 摇摆



【levelup 孔诚】让我再贱格一次。

【levelup 周毅】瓦里奥大叔超赞！2D谜题超赞！晃手柄的设定也赞！打最终BOSS的时间挑战太爽了！一晃就取消BOSS的必杀超有成就感！

让我们敲打

【levelup 于阳】为这个游戏我已经拍烂了三个鞋盒了！

天灾 危机之日

【levelup 孟金超】真正的天灾，真正的危机，只有真正的玩家才能逃出生天！

2008年度

PS2

玩家评选最佳游戏

总票数 | 247 865

作为国内群众基础最牢靠的游戏主机，即使在今年游戏数量锐减的情况下，也依然是玩家们追捧的对象。除了《超级机器人大战Z》的得票率超过10%之外，其他游戏的得票率相对而言差距都不是很大，惟一稍嫌意外的是《PES2009》居然连三甲都没有进入，这大概与游戏的日版《WE2009》还没有发售脱不了干系。几款角色扮演类游戏与动作类游戏都获得了玩家们的认可，而与PSP版相比毫无变化的《寂静岭 起源》也名列前茅，由此可见主机普及率对游戏的影响有多么大。面对这一台即将年华老去的主机，能够在2008年还能放射如此耀眼的光芒，这真是国内玩家的幸事。

玩家评选最佳PS2游戏No.1

PS2 玩家评选 No.1

超级机器人大战Z



【上海 黄恺】为了这个游戏我第一次恶补了"机战"所有相关动画，史无前例的说。

【levelup 王云飞】都次世代啦，PS2也在进行最后的战役！《机战Z》在PS2上推出可以说是让人十分地爽，比起一些次世代逆移植的游戏来说还是要好得多！

【上海 刘桦轩】一句老话：机器人就是男人的浪漫。

【levelup 陈家裕】只要遇上《超级机器人大战》我就(奇袭+勇气+魂+觉醒+努力...)白热化状态了。

【levelup 王一冉】《机战Z》可以说是一个里程碑，各种革新都很舒服，气氛节奏把握得都很到位，是今年PS2上耗费我时间最多的游戏佳作！

【levelup 梁观雄】《机战Z》是PS2末期的最强音！有了它，PS2可以安息了。

【levelup 陈明明】《SRWZ》作为现世代最后一作机战，带来的却是历久弥新的清爽与期待。

【辽宁 文贵元】《超级机器人大战Z》是"机战"发展到目前的极致表现，不得不承认我们从中也能期盼它的未来了！

票数 29 688 | 得票率 12.0%

玩家评选最佳PS2游戏No.2

PS2 玩家评选 No.2

无双大蛇 魔王再临



【levelup 肖延斌】这种"一骑当千"的感觉是其他游戏所替代不了的。

【levelup 张绍耕】女娲、伏羲、太公望、悟空、义经、清盛、卑弥乎……光荣还真是能扯啊！不过无双就是无双，手感是一如既往的。

【levelup 陆昶】《无双大蛇 魔王再临》是一个一定要完美通关，但是完美后就再也不想碰的好游戏！

【levelup 许振知】你让我的PS2延长服役了三个月，每次我看到你，只有一个念头：快点移植PSP吧，这么杀时间的游戏我不想只在家里玩啊……现在美梦成真了！

【levelup 李永毅】虽是骗钱外加割草游戏，但也不失为打发闲暇，消磨时光之必备佳品！

票数 22 975 | 得票率 9.3%

玩家评选最佳PS2游戏No.3

PS2 玩家评选 No.3

宿命传说 导演剪辑版



【levelup 黄少鸿】以里昂为视角的导演剪辑版，除了爽快的战斗，也让玩家了解更多里昂这个角色。

【levelup 姚旭】重温过去的经典，全新的战斗系统，体验隐藏在游戏主线下的另一个故事。

【levelup 王锐愚】纵使仅仅增加了一个全新的剧本，但这款曾经令人感慨万千的经典角色扮演游戏依然有着与生俱来的魅力，何况我是个"里昂饭"呢?

【levelup 李佳海】众多传说中，只有曾经在PS上玩到的第一作印象最深，作为复刻版，该作更延伸了《宿命传说》的内涵，勾起了第一次玩"《传说》系列"时的那种感动和回忆！

票数 19 153 | 得票率 7.7%

名次	游戏名	票数	得票率
4	真・三国无双5 特别版	19122	7.7%
5	PES2009	17283	7.0%
6	寂静岭 起源	16812	6.8%
7	女神异闻录 PERSONA 4	15918	6.4%
8	高达无双2	15697	6.3%
9	龙珠Z 无限世界	14853	6.0%
10	战国BASARA X	14473	5.8%
11	格斗之王98 终极之战	14157	5.7%
12	Fate/无限代码	12334	5.0%
13	玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们	12272	5.0%
14	高达无双 特别版	12217	4.9%
15	葛叶雷道对阿巴顿王	10911	4.4%

真・三国无双5 特别版

【levelup 王兆彬】无双总帅不是只有纱迦，还有我……

战国BASARA X



【levelup 程昱】其实很怀念《BASARA 2》和《英雄外传》的，当时为了练好每个武将连续一个暑假和一个寒假没玩过其他游戏。华丽，就是它的最大特点，也是我最欣赏的部分！

Fate/无限代码

【levelup 顾嘉阳】为满足Fans的需求而追加的纯白Saber令人惊艳，华丽的招式更令FATE Fans感动。

龙珠Z 无限世界

【levelup 石志刚】每次玩起这个游戏都让我想起小时候偷偷翻看漫画的情景，泪流满面……

女神异闻录 PERSONA 4



【levelup 闫旭】经典……不枉妾身买正版来收藏，剧情系统延续并发展了《P3》的精髓，同时又更加强化了恋爱系统，作为galgame玩家的妾身来说实在很有吸引力……

格斗之王98 终极之战

【levelup 许玉琢】十年前，我们在街机厅酣战；十年后，我们在PS2上再聚。炒冷饭不怕，只要注意用料和火候，就会更加美妙。

PES2009

【levelup 王强】过去、现在、未来一直在坚持的游戏可能就是"《WE》系列"了！

高达无双2

【levelup 詹奕晨】《高达无双2》的出现让我们PS2玩家觉得还没有被历史所抛弃。

2008年度

PSP

玩家评选最佳游戏

总票数 | 268 729

PSP当之无愧地成为国内玩家最受欢迎的主机，总共高达268729票的得票数是所有主机平台中得票数最多的。而这次评选的过程也是惨烈无比，《战神 奥林匹斯之链》与《怪物猎人 携带版 2nd G》之间的竞争比任何主机平台都要激烈，有趣的是，在信函投票中，前者领先于后者，而在网络投票中，这个情况就反了过来，我们对此的解释是，采用信函投票的玩家独乐乐的时间要长一些，采用网络投票的玩家则显然更加倾心于众乐乐。虽然最终统计结果还是"猎人们"拔得头筹，但这两款游戏无疑都是PSP上最具代表性的作品。另外具有明显优势的游戏还有《异说 最终幻想》和《啪嗒嘭2》。

玩家评选最佳PSP游戏No.1

怪物猎人 携带版 2nd G



【广州 刘启睿】玩《怪物猎人》真的很开心，能和朋友一起并肩作战，分享快乐，分享在怪物倒下时的胜利与喜悦。

【浙江 陈凡】很少能有这么一款游戏让我的热情持续这么久。

【无锡 奚羽丰】痛苦于被杀的懊恼，执着于胜利的自豪。猎人在杀死怪物与被怪杀死之间成长，心里怀的是感动与希冀。

【levelup 肖延斌】只要是PSP玩家就不可能不选吧，我可是为了这个系列买的小P哦！

【成都 吕兆侠】如果没有蚊子，世界会更好！

【北京 侯新亮】超豪华的制作班底，超严谨的游戏系统，超宏大的狩猎场，超棒的人设，超美妙绝伦的装备和武器，超长的游戏时间，以及超多超丰富的收集要素，成就了今天超百万销量的PSP掌机上的霸主！

【levelup 麦锐昌】三五知己来狩猎，磨刀霍霍向怪物。

【levelup 王云飞】《怪物猎人 携带版 2nd G》让我开始支持正版！可只有盗版才有汉化版，正版只好拿来收藏用了……

票数 39 303 | 得票率 14.6%

玩家评选最佳PSP游戏No.2

战神 奥林匹斯之链



【上海 姚家安】男人就应该要当奎爷！（最爱邪恶小游戏……）

【铜陵 赵敬瑭】游戏延续并完善着整个系列，给玩家带来的不仅是惊心动魄的画面，还有那不畏强权的豪气，在血肉和灵魂之间演绎着男人的传说！

【安徽 李安】不可思议的神话就这样在一台小小的掌机上出现，在玩本作时的每一秒我的嘴巴都无法合拢。

【levelup 王锐愚】做梦也没有想到能够在掌机上体验到这款足以令人拍手柄的神作，然而游戏制作组让我们在掌机上体验到了一款几乎原味的"战神"：舒适的手感，简洁明了的QTE，当然，还有让人亢奋的BOSS战……

票数 39 068 | 得票率 14.5%

玩家评选最佳PSP游戏No.3

异说 最终幻想

【苏州 浦力中】从一开始就喜欢《FF》，喜欢那酷酷的人物设计，喜欢那帅气的打斗场景。《异说》汇聚了系列的精华，融入了我所有的期待和真诚的感动。

【上海 朱沈杨】太经典了，把多少年的梦想归为一作。也终于可以用老萨驰骋了，也能用他虐小克了，哈哈哈！

【桂林 唐佳】经典无需多言，感动自在心中。



【levelup 芮超】为了等待这款游戏的到来，我特地推迟了投票时间。

【levelup 薛瑞丰】这样的游戏我等了好久啊，集合了历代最人气的角色，这真不愧是玩家的"最终幻想"！

【levelup 曹智】我只要看到萨菲罗斯和克劳德的对决就够了，没有什么能比他们再次出现在我面前更让我感动的了！

票数 23 595 | 得票率 8.8%

名次	游戏名	票数	得票率
4	啪嗒嘭2	22822	8.5%
5	无双大蛇 魔王再临	17049	6.3%
6	机动战士高达 高达对高达	16025	6.0%
7	乐克乐克2	14480	5.4%
8	梦幻之星 携带版	14344	5.3%
9	超级机器人大战A 携带版	13925	5.2%
10	英雄传说 空之轨迹 3rd	12954	4.8%
11	星之海洋 二次进化	12029	4.5%
12	高达 激战宇宙	11006	4.1%
13	重生传说	10830	4.0%
14	勇者别嚣张or2	10729	4.0%
15	超时空要塞 王牌开拓者	10570	3.9%

啪嗒嘭2



【上海 姬成睿】我深爱着啪嗒嘭们，不仅仅是因为它们可爱，游戏好玩，更重要的是我能从那一个个弱小的身躯中感受到强大的、振奋人心的力量，让我在绝望中看见希望，是它们让我明白坚持到底就会创造奇迹。

机动战士高达 高达对高达

【广东 黄家伟】战斗爽快，操作感极好，各代高达的著名机体都有收录，满足了我这个高达迷！

英雄传说 空之轨迹 3rd

【宜昌 陈晶】自小喜爱RPG，《英雄传说》让我回忆起童年玩《仙剑》的感觉与激情。

乐克乐克2

【珠海 黄靖雯】我觉得这一作比前作更加可爱，玩法很简单，十分适合女生玩，就像我这种不太擅长玩游戏的女生。

梦幻之星 携带版

【浙江 王云云】虽然脱胎于《PSU》，但是本作有着独具一格的游戏魅力，令人欲罢不能。

无双大蛇 魔王再临

【上海 郑一帆】极佳的打击感，加上"近乎无耻"的无双技，还有"令人发指"的多种属性，让人不禁感叹："割草竟是如此爽快！"

超级机器人大战A 携带版



【秦皇岛 张亮】首先我是一个《机战》迷，毫不动摇地支持《机战》。当年玩的第一款《机战》就是《A》，一玩就是一个月。现在看来，它关卡数量可是够少的，画面也基本照搬家用机，但是它在我心中的地位依然不可动摇。

2008年度

NDS

玩家评选最佳游戏

总票数 250 500

《口袋妖怪 白金》不愧为怪物级的软件，超过三万票的得票数证明了本作在NDS上的强劲实力，真是令人不可思议。《恶魔城 被剥夺的刻印》的出色表现也为它赢得了玩家们的选择。复刻的《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》以经得起岁月磨练的出色品质获得了玩家的肯定，令紧随其后的《女神侧身像 负罪之人》羡慕不已。《莱顿教授与最后的时间旅行》作为系列最后一作，以优异的品质证明了游戏的实力，玩家们自然也不会吝惜他们的选票。而休闲佳品《节奏天国 金》则较为可惜地排在了末尾，其实本作的游戏性堪与当年《瓦里奥制造》旗鼓相当。

玩家评选最佳NDS游戏No.1

口袋妖怪 白金



【天津 张弛】我一辈子都离不开这个系列了！

【广东 周家振】你的出现让我再次为你而无法睡好，周一至周五都要玩50个小时才能入睡，直到现在还没有把你的493收集起来。

【levelup 李昀鹏】最厚道的一次资料片，也是这款怪物级别软件的声明：我们一直是白金级别的！

【无锡 陶夏秋】朴素的剧情，平凡的恶化风，改变的系统，不变的感动，熟悉的音乐，单纯的快乐。

【levelup 孔诚】NDS上的经典之作，相信有NDS的玩家一定都玩过这个游戏。新的精灵，新的技能，以及新的剧情，你怎么会不喜欢上它？

【levelup 韩轩】只要这个系列有新作，我会义不容辞的支持，因为它是我永不消逝的童心……

票数 31 389 | 得票率 12.5%

玩家评选最佳NDS游戏No.2

恶魔城 被剥夺的刻印



【启东 彭鹤洋】掌机《恶魔城》最优秀版本，无论画面、游戏性都比前几款要好不少，难度也加了不少。

【河北 刘杰】细致的2D唯美画风，游离于现实的未解剧情，超赞的手感，双手外加双脚推荐！

【levelup 戈毅】终于回到了《月下》的水准了，难度也与《月下》差不多了，回归！回归！

【levelup 杨晓川】作为"《恶魔城》饭"，自然要顶自家的作品，虽然本作优缺点明显，但是我至今仍然记得自己刚入手这款游戏时的感动！

【汕头 卢奕全】没什么好说的，因为看见死神就想扁，瞅见老德就想揍，虽然这回不是用鞭子抽，但御姐的魅力也非同一般，可怜的老德又睡下了。

票数 27 712 | 得票率 11.1%

玩家评选最佳NDS游戏No.3

勇者斗恶V 天空的新娘

【levelup 梁雪杰】随着游戏中的人物一起喜怒哀乐，才是最让人感动的。

【南宁 王禹】曾经的经典，曾经的感动；现在依然经典，依然让人感动。

【levelup 钟和安】尽管已经炒过很多次冷饭，但是我对于《勇者斗恶龙Ⅴ》的热情永远不减！

【levelup 李杰】汉化无疑是对此游戏最大的推动，看懂了剧情，随着游戏中的人物一起喜怒哀乐，才是最让人感动的。



【levelup 颜超】《勇者斗恶龙Ⅴ》作为SFC上的经典，剧情感人，当然不会错过。

【levelup 王黎鹏】即使是冷饭，《DQⅤ》仍给玩家们带来了无尽的感动，这也只有作为国民角色扮演游戏的《DQⅤ》才能办到！

票数 21 762 | 得票率 8.7%

名次	游戏名	票数	得票率
4	女神侧身像 负罪之人	20868	8.3%
5	莱顿教授与最后的时间旅行	20128	8.0%
6	火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑	19772	7.9%
7	心灵传说	14592	5.8%
8	超时空之钥	13478	5.4%
9	闪电十一人	12956	5.2%
10	节奏天国 金	12132	4.8%
11	无限边境 超级机器人大战OG传说	11793	4.7%
12	西格玛倍音	11671	4.7%
13	不可思议的迷宫 风来之西林DS2 沙漠的魔城	10883	4.3%
14	超级大战争 毁灭日	10755	4.3%
15	幻想水浒传 十二宫	10609	4.2%

女神侧身像 负罪之人



【福州 叶读者】描述了人·神·冥的宏伟世界观，讲述了人对神错综复杂的情感，抒发了不为人知的凄凉。

【扬州 朱昊俊】又一次的《VP》！又一次的感动！又一次的挑灯夜战！又一次的心甘情愿！又一次的青春踊动！希望明年还有如此作品！

莱顿教授与最后的时间旅行

【深圳 雍艾莉】为什么？为什么你要完结啊？Level-5为什么不继续出？真的是很好玩嘛！



【广州 林子博】距离上一作已经很久了，遗失的感觉再次找回来，"解"不释手的感觉使我仿佛到了游戏现场一样紧张，解完一道题也该去擦擦汗了！

幻想水浒传 黄道十二宫

【太原 万瀚程】不仅是因为它是Konami少有的角色扮演经典，更是因为它让我体会到了同伴无时无地不在。生活中也一样，也许身边不起眼的人某天就会成为患难与共的搭档。

西格玛倍音

【武汉 程慧明】如果说《美妙世界》是声音与空间的融合，那《西格玛倍音》便是声音与时间的融合。不知SE的乐器再次奏响时又会带给我们怎样的美妙故事呢？



闪电十一人

【上海 贝锋】有一种当年玩《天使之翼》的感觉。

【温岭 王博弘】热血的动画，RPG式的足球游戏，一玩起来就让人欲罢不能！

2008年度最佳游戏中国玩家评选活动中奖名单

一等奖



PS3 X360 Wii

次世代主机任选其一

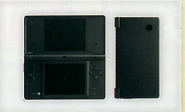
中奖者为：

上海普陀 陈海峰	广东广州 李志威
江苏无锡 金晓林	北京海淀 张耘僖
浙江瑞安 陈思思 levelup	

二等奖

NDSi

主机一台



中奖者为：

四川成都 陈　建	广西南宁 万　杰
浙江宁波 王　开	辽宁沈阳 张　驰
广东开平 司徒冠鸣 levelup	

三等奖

PSP-3000



主机一台

中奖者为：

上海长宁 王琤宁	广东肇庆 蓝泽宁
北京通州 李　铮	江苏苏州 沈伟喆
广西北流 蔡东成 levelup	

参与奖 UCG十周年纪念T恤衫或LU纪念T恤衫 中奖者为



天津	巴珺楠
上海	蔡灵萧
容县	岑小龙
秦皇岛	陈炳志
大连	陈春杰
温州	陈　光
梧州	陈国宁
昆明	陈科睿
沈阳	陈　鹏
杭州	陈月儿
绍兴	陈震世
成都	成培佳
赣州	程　帆
北京	程　姣
成都	程子豪
鹤岗	程族峰
郑州	楚庆鑫
郑州	楚永刚
常州	戴　铮
汉中	底　海
溧阳	丁硕胤
烟台	窦培源
天津	杜晓宇
海口	方　飞
河池	冯广荣
苏州	冯晓君
郑州	付晓东
蚌埠	宫晓松
南昌	龚　强
汕头	辜佳俊
商丘	管　政
沧州	韩振华
北京	郝　毅
中山	何嘉良
乌鲁木齐	何　磊
广州	何立仁
汕头	何崑华
镇江	何　阳
泸州	贺彦开
乐清	胡　强
钦州	黄家健
启东	黄卫伟
中山	黄星宇
福州	黄振洲
深圳	霍浩麟
北京	贾天祥
贺州	江　浩
承德	姜晓璇
江阴	蒋晨盛
秦皇岛	金培林
大连	康　强
玉溪	孔凡权
青岛	冷振之
湛江	黎国鹏
昆明	李　丹
武汉	李　焕
哈尔滨	李佳玥
镇江	李　剑
广州	李健斌
北京	李　京
荆州	李凌云
临沂	李　龙
武汉	李　敏
杭州	李明峰
天津	李鹏程
广州	李芹轩
南昌	李思洋
枣庄	李　涛
葫芦岛	李听涛
广州	李维轩
西安	李　想
广州	李效明
武汉	李　杨
北京	李　洋
太原	李政霖
常德	李中源
厦门	梁嘉兴
广州	梁振威
广州	梁振宇
贵阳	廖非梧
温州	林君立
天津	刘　杰
汕头	刘　楷
青岛	刘轩境
武汉	刘炎欢
重庆	刘　毅
南昌	刘昱汕
武汉	龙志乾
上海	卢寒喆
阳春	陆伟欣
无锡	陆媛媛
苏州	吕中圆
石家庄	栾哲健
茂名	罗　常
贵阳	罗富垒
上海	罗鹏程
贵阳	罗　欣
无锡	毛振国
崇州	宁　巍
北京	牛　然
无锡	欧　鹏
北京	潘　攀
唐山	潘星宇
遵义	彭航航
合肥	彭兆越
上海	钱　瑶
湖州	秦　天
湛江	邱皓然
济南	邵书洋
广州	邵振祺
泉州	沈雯雯
瑞安	沈希特
长沙	沈毅冰
瑞丽	施艺珍
抚顺	石博文
普兰店	宋　骏
上海	宋醒然
上海	隋　彬
南通	唐健伟
桂林	唐劲曦
上海	万维慈
北京	王　彬
上海	王博渊
无锡	王　炟
淄博	王大程
北京	王　昊
太原	王康民
威海	王若愚
吴忠	王　伟
北京	王　毅
沈阳	王泽轩
南宁	王　舟
肇庆	文迪希
杭州	沃　赛
北京	吴　丹
安庆	吴　凯
上海	吴日圣
广州	吴泽均
北海	吴志鹏
张家口	武　岳
天津	肖亮亮
株洲	谢纪卓
北京	谢　磊
唐山	熊秩彬
北京	徐　日
成都	徐　维
蚌埠	徐　鑫
南宁	许安强
张家港	许　科
镇江	许　馨
桂林	薛涵中
清远	薛　灏
南通	薛　黎
乐清	杨明峰
郑州	杨千亚
太仓	杨天远
合肥	杨　威
成都	姚欣玫
北京	叶惠元
西安	叶　子
上海	叶子超
上海	应　玥
齐齐哈尔	于昊洋
广州	余　俊
毕节	余清汗
绍兴	俞纪梁
杭州	袁　搏
乌鲁木齐	袁田君
西安	袁　欣
南宁	曾　海
南宁	曾庆铧
重庆	詹　晓
上海	张斌
天津	张超
苏州	张峰
珠海	张健能
武汉	张磊
哈尔滨	张攀
合肥	张秋雨
成都	张荣民
太原	张晟铭
三门峡	张伟
南京	张伟
大理	张文韬
北京	张严
重庆	张扬
天津	张玉霞
北京	赵冬冬
镇江	赵夏楠
乌鲁木齐	赵云
开平	甄术燃
揭阳	郑蔚博
江门	植爽
常熟	周凯杰
上海	朱慧旻
上海	朱力
长春	朱林
平遥	朱思远
南通	朱维
上海	庄毅俊


黑角
热门电玩周边品牌

www.blackhorns.com
装备你的装备!

纪念奖 黑角产品 中奖者为



蒙自 昂磊磊
昆明 包国鑫
唐山 卞弈
广州 蔡柏泉
北京 蔡博宇
东莞 蔡润兴
湖州 蔡水桐
上海 曹睿
西安 曹欣
信宜 陈宝尊
绍兴 陈保罗
江阴 陈超
马鞍山 陈海东
湛江 陈瀚
南京 陈浩年
上海 陈佳林
南通 陈楠
南京 陈权
杭州 陈世泾
金华 陈思
上海 陈希颖
扬州 陈轩昂
厦门 陈尤麒
北京 陈宇
重庆 陈质
郑州 陈紫龙
北京 程旭
锦州 程阳

武汉 代勤
上海 邓懿
昆明 丁辉
唐山 丁泽超
兰州 窦翔
太原 范宇昆
南京 方亮
合肥 方舟
北京 房宽京
北京 冯晖
广州 冯景华
深圳 付建军
衡阳 付淞
上海 高海博
鹿泉 高涛
广州 高源
太原 葛锦韬
马鞍山 宫佳伟
无锡 顾贤湛
银川 关昕宇
大连 管理
哈尔滨 郭翀
哈尔滨 郭浩
盘锦 郭思冶
洛阳 郭松山
襄樊 郭泰愚
南京 郭妍捷
天津 韩朝

上海 韩荣强
武汉 韩廷瑞
丹东 韩晓宇
洛阳 郝俊
上海 何奇
贵阳 何显智
贺州 贺力
北京 洪琛
怀化 洪牧寒
佛山 洪文锋
邯郸 侯雷阳
北京 侯磊
南宁 胡琎
杭州 胡盼
重庆 胡涛
蚌埠 胡文龙
芜湖 胡心怡
上海 黄翱
都匀 黄桂龙
海口 黄龙福
宾阳 黄威
吉首 黄一丁
柳州 黄岳奕
珠海 黄智杰
呼和浩特 霍安祺
常州 季炜
成都 贾雪琴
上海 江磊
张家港 姜波
上海 姜小玫
沈阳 姜宇佳
上海 姜志雄
东阳 蒋超群
临沂 蒋鑫
常州 金策
青岛 金兰
芜湖 金舟
兰州 居音
上海 孔令彦
北京 雷硕

哈尔滨 雷卓
昆明 冷洋
佛山 黎伟滨
济南 李本坤
广州 李伯华
武汉 李成
克拉玛依 李达
重庆 李功琦
银川 李家天
武汉 李经纬
重庆 李军
长沙 李俊道
广州 李磊
襄樊 李宁焜
秦皇岛 李鹏超
南京 李锐
韶关 李伟健
上海 李伊涵
百色 梁江赫
扶绥 梁淋
信宜 梁文威
福州 林君民
广州 林伟雄
贵阳 刘承云
黄石 刘传浩
大连 刘冬
海口 刘海威
武汉 刘骏宇
大连 刘平佳
包头 刘冉
福州 刘思尧
沈阳 刘骁
汕头 刘英强
齐齐哈尔 刘禹
肇东 刘禹彤
开封 刘喆
临汾 卢春明
银川 卢浩辰
上海 陆佳莉
上海 陆磊
上海 陆敏栋

梧州 陆泰任
太仓 陆潇玮
哈尔滨 路丞龙
安宁 吕昶达
常熟 罗超
武汉 罗金
厦门 罗戊之
哈尔滨 马健力
营口 马少岩
广州 马顺斌
包头 马文超
昆明 毛晧
重庆 梅金铭
北京 梅彤
南宁 蒙思辑
马鞍山 莫鑫
北京 那达林
上海 倪捷
锦州 宁宇
成都 欧阳可知
珠海 潘狄辉
文昌 潘木生
上海 潘晓敏
广州 庞亦文
溧阳 彭博
长沙 彭超
长沙 彭帆
铜陵 戚欢
北京 强威
长沙 邱景行
厦门 邱文凯
广州 区俊
遂宁 冉雷
北京 邵迪
呼和浩特 神鹏
北京 沈豪爵
贵阳 沈健
上海 施纪立
上海 石如冰
厦门 舒经儒
郑州 帅静宇

博白 苏峻
天津 孙海峰
成都 孙佳俊
北京 孙嘉乐
青岛 孙俊一
通化 孙琳
呼和浩特 索龙光
百色 汤雯
张家港 唐恩奇
柳州 唐健文
北京 唐凯
永州 唐炜嘉
深圳 田晨
邯郸 王斌
石家庄 王滨
合肥 王成
上海 王春荣
石嘴山 王大成
包头 王飞
北京 王飞
上海 王海璐
天津 王海明
济宁 王嘉宁
长春 王珏纯
烟台 王军
西安 王军峰
上海 王澜
天津 王利伟
贵阳 王士吉
长春 王天旭
乌鲁木齐 王仝
常熟 王威
天津 王伟
朝阳 王文素
哈尔滨 王潇蕾
佳木斯 王新
荆州 王鑫
上海 王志骏
北京 魏玉杰
梧州 温书
东台 吴斌

合肥 吴海洋
东台 吴昊昱
西安 吴少飞
北京 吴盛泽
深圳 夏添
上海 夏寅浚
海口 肖勇
玉林 谢爱文
深圳 熊航
宜兴 熊杰
温岭 徐建伟
上海 徐维君
上海 徐玮毅
常德 许峰
玉溪 许兢
北京 许思聪
衢州 严家俊
钦州 颜茂生
上海 杨春
安宁 杨德昆
北京 杨磊
自贡 杨锴冬
赤峰 杨琦
佛山 杨文杰
上海 姚梦佳
桐乡 姚志成
广州 叶青
郑州 尹思源
西安 于程龙
长春 于家骅
大连 于淼强
三亚 余安宸
柳州 余阳
成都 袁野
苏州 袁志良
焦作 岳韩
上海 岳涛
衡阳 曾哲峰
瑞丽 曾洲
石家庄 张博雄
衡阳 张辰武

韶关 张国俊
上海 张捷
太仓 张晋
成都 张巨
彭州 张磊
成都 张力元
济宁 张陆宇
郑州 张漫
靖江 张盼
开封 张沛
北京 张鹏
吉林 张玮
银川 张兴元
广州 张延泽
南昌 张寅
石家庄 张志伟
长春 赵符函
宜兴 赵涛
淄博 赵祥荣
长春 赵义国
桂林 赵云波
南京 赵照
上海 赵智伟
临海 郑海东
厦门 钟玉琪
四会 周计红
溧阳 周明慧
常熟 周清
天津 朱葛
上海 朱家栋
杭州 朱建贤
南京 朱梅
天津 朱彤
北京 朱炎
重庆 祝潇
安龙 祝彦俊
福州 庄道志
南昌 邹从鑫
北京 邹梦宇
天津 左婷婷

2008 TVGAME大赏 读者语录花絮

【上海 蔡榕】剧情好，画面漂亮，人设佳，操作方便。

（请问您说的这是哪一款游戏……）

【广东 胡镓尧】《鬼泣4》来了又走了，《GTAIV》来了又走了，《MGS4》来了又走了，2008来了又走了，只有我依旧留在上个世代。

（你的选票来了也走了，它和你一起留在上个世代。）

【上海 任嘉】此物只应天上有，人生难得几回闻。

（乍一看还以为是杜甫也来投票了……）

【江门 郑俊杰】我在2008年最喜欢的游戏是《最终幻想XII》……（以下省略赞美词若干）

（这位同学，你是不是把去年的选票寄来了？）

【江苏 张皓】我在2008年最喜欢的游戏是《生化危机5》!

（这位同学，你是不是把明年的选票寄来了？）

【广东 杨明立】今年由于Capcom成功开发出了PS3……（下略）

（不过由于Konami和Tecmo联手开发的X360游戏阵容极为强大，拖延了PS3前进的脚步。）

【宁夏 严振琦】看到索利德·斯内克老了我也十分难受，他的灵魂好像就在我身边。

（斯内克的确是老了，可他并没有死啊……）

【levelup 沈翼】玩《PES2009》时怎么老是射中横梁立柱？

（我是该说你脚头准呢还是臭呢？）

【上海 潘驰晨】小玩怡情，大玩伤身。我是大玩的。

（年底了，大玩要当心。）

【上海 石冬卿】（2008年）充实，相当充实，充实到电脑一个盘（25G）全是NDS游戏……

（幸好PS3还没有盗版，不然你的生活岂不是充实到爆？）

【广东 何铭瑄】我很想要一部PSP3000，因为我的PSP1000已经很残旧了。

（你知不知道很多人连PSP都没有……）

【levelup 王皓】《小小大星球》，无限创作无限可能，只可惜总要接PS3来玩。

（您的意思是如果它能接X360来玩就更好了么？）

【levelup 郭鹏】我作为Konami饭，决定给《鬼泣4》投一票！

（我作为Capcom饭，也决定给《MGS4》投一票！）

【levelup 蒋贝宁】玩了《神鬼寓言II》才知道，原来以前安全套是用动物肠子做的。

（没想到这游戏还有普及性知识教育的作用……）



【levelup 沈翼】RPG是逃避现实的良药，P4正是其中的一贴猛药。

（俗话说：是药三分毒……）

【levelup 黄骏意】I like Chinese版！

（你还是说国语吧……）

【levelup 黄骏意】《薄暮传说》，X360上少有的日式角色扮演类游戏。

（SE：难道我们出的就是美式角色扮演类游戏么？）

【levelup 徐伟进】作为没有Wii的天诛饭和零饭……

（别怕，陪伴你的是没有PS3的MGS饭和没有X360的战争机器饭，祝你们好运！）

【levelup 李豪】（寂静岭 起源）本来支持PSP版的，但PSP那一栏里没找到，只好过来支持PS2版了……

（你去年干嘛去了……）

【levelup 陈毅峰】为什么我就不能从29个字母里找出一个单词来赞美这个游戏呢？

（我要去找我的英语老师拼命，为什么少教了我3个字母！）

【levelup 邵建雄】我想开强袭自由高达……

（那你得先找个地方考高达驾驶执照……）

【levelup 白杨】PSP我最喜欢的游戏就是《战神》了！可是为什么只能投三票呢？我只好忍痛割爱了。

（奎爷泪流满面……）

【武汉 李侠】我已经有次世代主机了，如果我中大奖了，就让给别人吧。

（高风亮节，玩家楷模！）

选票中出现率最高的十大语录

1. 很×很××。
2. 我只说一个字：好玩。
3. （某游戏）怎么这么好玩啊？
4. 无法用文字表达我的爱。
5. 我是在别人推荐下玩这个游戏的。
6. 爱（某游戏）需要理由吗？
7. 好玩！很好玩！非常好玩！
8. 期待续作！
9. 这是我玩过最好玩的游戏了！
10. 我去年没中奖，今年一定要抽到我。

2008年全球游戏市场销量盘点

作为每年年末都会登场的固定栏目，本次的销量盘点在内容上进行了精简，力求用最短的篇幅让各位读者对全球游戏市场的发展趋势以及游戏软件的销售情况有大致的了解(统计时间为2007年12月31日～2008年12月31日)今年随着三大次世代主机的销售全面铺开，榜单中的数据也出现了微妙的变化，不但以往排名靠后的PS3游戏凭借大作跻身前十，Wii游戏也利用市场占有率的优势成为了电视游戏市场的后起之秀，当然这也在很大程度上反映出了欧美和日本地区玩家选择游戏的倾向性。

美国家用机游戏软件销量 TOP10

1 马里奥赛车 Wii

Wii

Mario Kart Wii

■Nintendo■2008年4月27日发售■竞速



本作很好地复制了NDS上同名游戏的成功经验，随着画面和音效的提升，游戏的临场感和比赛的激烈程度也直线上升。配合官方推出的方向盘周边，玩家还能模拟出真实驾驶赛车飞驰的感觉，尤其对于崇尚多人同乐的玩家来说，非常适合在聚会时和好友一起游玩。

累计销量：**576** 万套

2 第一次的 Wii
Wii Play
■2008年4月27日发售 ■Nintendo ■动作
累计销量 571万套 Wii

3 Wii Fit
Wii Fit
■2008年5月21日发售 ■Nintendo ■体育
累计销量 517万套 Wii

4 任天堂全明星大乱斗 X
Super Smash Bros Brawl
■2007年3月9日发售 ■Nintendo ■动作
累计销量 484万套 Wii

5 横行霸道IV
Grand Theft Auto IV
■2008年4月29日发售 ■Take-Two ■动作
累计销量 424万套 X360

6 使命召唤 战火世界
Call of Duty: World at War
■2008年11月11日发售 ■Activision ■主视角射击
累计销量 289万套 X360

7 新超级马里奥兄弟
New Super Mario Bros
■2006年5月15日发售 ■Nintendo ■动作
累计销量 285万套 NDS

8 战争机器 2

X360

Gears Of War 2

■Microsoft■2008年11月7日发售■动作角色扮演



作为今年X360上的头号大作，本作能够在经过一个多月的销售周期后就跻身年度销量前十并不会让人感到意外。除了延续自前作的故事背景和一些特色系统，游戏最大的改变就是将网络联机部分的内容进行了强化，不但模式丰富，还有专门的练习模式供玩家一试身手。

累计销量：**275** 万套

9 横行霸道IV

PS3

Grand Theft Auto IV

■2008年4月29日发售■Take-Two■动作



从本作的上榜并不难看出美国游戏厂商奉行的多平台策略往往会对同一款游戏的潜在价值进行充分的挖掘。虽然和X360版相比游戏的内容并没有太大变化，但作为在PS系主机上给众多玩家留下深刻印象的游戏系列，PS3版顺理成章地会成为他们购买的首选。

累计销量：**228** 万套

10 使命召唤 4 现代战争
Call of Duty 4:Modern Warfare
■2007年11月5日发售 ■Activision ■主视角射击
累计销量 210万套 X360

今年的榜单中除了拥有优势的X360游戏仍然占有4个席位外，随着Wii主机的持续热销，相关游戏的成绩也有明显提升，从去年的2款游戏增加到4款，另外上世代的主机霸主PS2由PS3填补了名额后，也代表美国的游戏界已经全面进入了次世代，今后三大次世代主机之间的战争自然会更加激烈。最后值得一提是惟一一款上榜的NDS游戏，能够在发售2年半后获得如此的成绩，应该也只有"《马里奥》系列"才能够做到吧！

全球销量超过 300 万的游戏

和以往的数据不同，这次我们特别针对一款游戏在全球范围内的销量进行了统计，而为了保证排名的公正性，以下的数据中都只包括单一平台的销量数据(跨平台游戏也分开计算)，其中"其他"代表欧洲等地区的游戏销量，单位为"万"。

排名	游戏名称	平台	厂商	美国	日本	其他	全球
1	马里奥赛车Wii	Wii	Nintendo	576	199	589	1364
2	Wii Fit	Wii	Nintendo	517	215	573	1305
3	第一次的Wii	Wii	Nintendo	571	57	472	1100
4	任天堂全明星大乱斗X	Wii	Nintendo	484	183	164	831
5	横行霸道IV	X360	Take-Two	424	7	233	664
6	新超级马里奥兄弟	NDS	Nintendo	285	35	233	553
7	锻炼大脑的成人DS训练	NDS	Nintendo	189	16	340	545
8	横行霸道IV	PS3	Take-Two	228	21	276	525
9	马里奥赛车DS	NDS	Nintendo	195	54	227	476
10	任天狗	NDS	Nintendo	199	3	250	452
11	更能锻炼大脑的成人DS训练	NDS	Nintendo	174	21	253	448
12	战争机器2	X360	Microsoft	275	–	139	414
13	使命召唤 战火世界	X360	Activision	289	–	124	413
14	口袋妖怪 钻石·珍珠	NDS	Nintendo	202	28	167	397
15	马里奥与索尼克 北京奥运会	Wii	SEGA	129	20	248	397
16	马里奥与索尼克 北京奥运会	NDS	SEGA	130	40	215	385
17	潜龙谍影4 爱国者之枪	PS3	Konami	150	66	159	375
18	超级马里奥银河	Wii	Nintendo	166	22	146	334

全球各主机平台销量汇总

和往年的数据相比，今年无论是欧美还是日本地区，电视游戏平台的硬件销量都有不同程度的增加，而相对已经饱和的掌机游戏平台则出现回落。其中任天堂仍然是今年最大的受益者，将NDS和Wii的市场占有率进行整合后，任天堂在全球游戏市场的份额从去年的55%上升到了58%，明显高于索尼和微软这两名竞争对手。软件方面，受主机普及率的影响，Wii和NDS分别稳坐美国和日本两大游戏市场软件总销量的冠军宝座，而和日本地区巨大的数字悬殊比起来，X360在美国地区还是有望凭借拥有号召力的大作在明年重回榜单首位。以下的表格为主流平台在美国和日本地区的软硬件销量数据，饼状图则代表主流平台在全球游戏市场的占有率分布情况：

美国地区

硬件销量一览(单位：台)

平台	年度销量	累计销量
Wii	12230473	20849892
NDS	11874436	31924268
X360	5537230	15707869
PSP	4218170	15514302
PS3	3922378	7432633
PS2	2805869	49654920

软件销量一览(单位：套)

平台	年度销量	累计销量
Wii	95879431	141688827
X360	84036009	161674154
NDS	79857635	160191156
PS3	40293143	58139645
PS2	25086735	172539675
PSP	16593474	61167452

日本地区

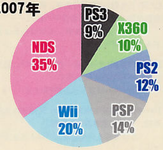
硬件销量一览(单位：台)

平台	年度销量	累计销量
NDS	4017122	25251697
PSP	3694495	11417352
Wii	2901575	7541967
PS3	1000838	2692055
PS2	486718	22783906
X360	326205	869443

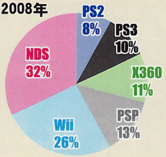
软件销量一览(单位：套)

平台	年度销量	累计销量
NDS	1094862	116999700
Wii	682139	28116766
PS3	270825	8984106
PSP	266594	23496618
PS2	134838	131044310
X360	68977	4174285

2007年



2008年



日本家用机游戏软件销量 TOP50

排名	游戏译名/原名	发售日/厂商/类型	累计销量	机种
01	怪物猎人 携带版 2nd G モンスターハンターポータブル 2nd G	2008年3月27日发售 Capcom 动作	年度销量 2703901套 累计销量 2703901套	PSP
02	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	2008年9月13日发售 Nintendo 角色扮演	年度销量 2234222套 累计销量 2234222套	NDS
03	Wii Fit Wii フィット	2007年12月1日发售 Nintendo 体育	年度销量 2146063套 累计销量 3024779套	Wii
04	马里奥赛车 Wii マリオカート Wii	2008年4月10日发售 Nintendo 竞速	年度销量 1994044套 累计销量 1994044套	Wii
05	任天堂全明星大乱斗 X 大乱斗スマッシュブラザーズX	2008年1月31日发售 Nintendo 动作	年度销量 1871493套 累计销量 1871493套	Wii
06	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	2008年7月31日发售 Nintendo 音乐	年度销量 1367429套 累计销量 1367429套	NDS
07	勇者斗恶龙V 天空的新娘 ドラゴンクエストV 天空の花嫁	2008年7月17日发售 Square Enix 角色扮演	年度销量 1202374套 累计销量 1202374套	NDS
08	星之卡比 极端超华丽 星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	2008年11月6日发售 Nintendo 动作	年度销量 899824套 累计销量 899824套	NDS
09	动物之森 城市人 街へいこうよ どうぶつの森	2008年11月20日发售 Nintendo 网络角色扮演	年度销量 890192套 累计销量 890192套	Wii
10	Wii Sports Wii スポーツ	2006年12月2日发售 Nintendo 体育	年度销量 809962套 累计销量 3370434套	Wii
11	梦幻之星 携带版 ファンタシースターポータブル	2008年7月31日发售 SEGA 动作角色扮演	年度销量 670368套 累计销量 670368套	PSP
12	异说 最终幻想 ディシディア ファイナルファンタジー	2008年12月18日发售 Square Enix 动作	年度销量 664400套 累计销量 664400套	PSP
13	潜龙谍影4 爱国者之枪 Metal Gear Solid 4 Guns Of The Patriots	2008年6月12日发售 Konami 动作	年度销量 659841套 累计销量 659841套	PS3
14	莱顿教授与最后的时间旅行 レイトン教授と最后的时间旅行	2008年11月27日发售 Level-5 文字冒险	年度销量 617264套 累计销量 617264套	NDS
15	口袋妖怪突击队 融合 ポケモンレンジャー バトナージ	2008年3月20日发售 Nintendo 动作	年度销量 614638套 累计销量 614638套	NDS
16	第一次的 Wii はじめての Wii パック	2006年12月2日发售 Nintendo 实用软件	年度销量 571967套 累计销量 571967套	Wii
17	马里奥聚会 DS マリオパーティ DS	2007年11月8日发售 Nintendo 动作	年度销量 570395套 累计销量 570395套	NDS
18	淑女风范 わがままファッション ガールズモード	2008年10月23日发售 Nintendo 模拟经营	年度销量 552621套 累计销量 552621套	NDS
19	马里奥赛车 DS マリオカート DS	2005年12月8日发售 Nintendo 竞速	年度销量 551414套 累计销量 551414套	NDS
20	超级机器人大战 Z スーパーロボット大战Z	2008年9月25日发售 NBGI 策略角色扮演	年度销量 474880套 累计销量 474880套	PS2
21	DS 美文字练习 DS美文字トレーニング	2008年3月13日发售 Nintendo 实用软件	年度销量 454612套 累计销量 454612套	NDS
22	太鼓之达人 七岛大冒险 めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险	2008年4月24日发售 NBGI 音乐	年度销量 450325套 累计销量 450325套	NDS
23	超时空之钥 クロノ・トリガー	2008年11月20日发售 Square Enix 角色扮演	年度销量 443830套 累计销量 443830套	NDS
24	大合奏！兄弟乐团 DX 大合奏！バンドブラザーズDX	2008年6月26日发售 Nintendo 音乐	年度销量 435920套 累计销量 435920套	NDS
25	马里奥与索尼克 北京奥运会 マリオ&ソニック AT 北京オリンピック	2008年1月17日发售 SEGA 体育	年度销量 401857套 累计销量 401857套	NDS
26	无双大蛇 魔王再临 无双OROCHI 魔王再临	2008年4月3日发售 Koei 动作	年度销量 400776套 累计销量 400776套	PS2
27	机动战士高达 高达对高达 机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム	2008年11月20日发售 NBGI 动作	年度销量 376587套 累计销量 376587套	PSP
28	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	2006年5月25日发售 Nintendo 平台动作	年度销量 361964套 累计销量 5529114套	NDS
29	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	2005年11月23日发售 Nintendo 网络角色扮演	年度销量 335231套 累计销量 5014208套	NDS
30	GT 赛车 5 序章版 グランツーリスモ5 プロローグ	2007年12月13日发售 SCE 竞速	年度销量 323055套 累计销量 486432套	PS3
31	Wii Music Wii ミュージック	2008年10月16日发售 Nintendo 音乐	年度销量 322824套 累计销量 322824套	Wii
32	实况力量棒球携带版 3 实况パワフルプロ野球ポータブル3	2008年5月29日发售 Konami 体育	年度销量 317614套 累计销量 317614套	PSP
33	女神异闻录 PERSONA4 ペルソナ4	2008年7月10日发售 Atlus 角色扮演	年度销量 313585套 累计销量 313585套	PS2
34	鬼泣 4 デビル メイ クライ 4	2008年1月31日发售 Capcom 动作	年度销量 312794套 累计销量 312794套	PS3
35	德比赛马 DS ダービースタリオン DS	2008年6月26日发售 Enterbrain 模拟经营	年度销量 307024套 累计销量 307024套	NDS
36	世界足球 胜利十一人 2009 ワールドサッカー ウイニングイレブン 2009	2008年11月27日发售 Konami 体育	年度销量 285741套 累计销量 285741套	PS3
37	如龙 见参 龙が如く 见参！	2008年3月6日发售 SEGA 动作冒险	年度销量 284950套 累计销量 284950套	PS3
38	马里奥聚会 8 マリオパーティ 8	2007年7月26日发售 Nintendo 动作	年度销量 280606套 累计销量 1388600套	Wii
39	口袋妖怪 钻石 ポケットモンスター ダイヤモンド	2006年9月28日发售 Nintendo 角色扮演	年度销量 279577套 累计销量 5851351套	NDS
40	高达无双 特别版 ガンダム无双 Special	2008年2月28日发售 NBGI 动作	年度销量 274674套 累计销量 274674套	PS2
41	火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑 ファイアーエムブレム 新·暗黑龙と光の剑	2008年8月7日发售 Nintendo 策略角色扮演	年度销量 267445套 累计销量 267445套	NDS
42	高达 战斗领域 ガンダム バトルユニバース	2008年7月17日发售 NBGI 动作	年度销量 259114套 累计销量 259114套	PSP
43	十大运动 デカスポルタ Wiiでスポーツ"10"极目！	2008年3月19日发售 Hudson 运动	年度销量 256221套 累计销量 256221套	Wii
44	太鼓之达人DS 触控音乐祭！ 太鼓の达人DS タッチでドコドン！	2007年7月26日发售 NBGI 音乐	年度销量 248371套 累计销量 591289套	NDS
45	怪物猎人 携带版 2nd モンスターハンターポータブル 2nd	2007年2月22日发售 Capcom 动作	年度销量 248319套 累计销量 1751893套	PSP
46	莱顿教授与恶魔之箱 レイトン教授と恶魔の箱	2007年11月29日发售 LEVEL-5 文字冒险	年度销量 246727套 累计销量 853341套	NDS
47	尖帽子与魔法的 365 天 とんがりボウシと魔法の365にち	2008年11月13日发售 Konami 模拟育成	年度销量 245972套 累计销量 245972套	NDS
48	林克的弓箭训练 リンクのボウガントレーニング	2008年5月1日发售 Nintendo 主视角射击	年度销量 245214套 累计销量 245214套	Wii
49	我们是化石挖掘者 ぼくらはカセキホリダー	2008年4月17日发售 Nintendo 角色扮演	年度销量 240253套 累计销量 240253套	NDS
50	超级马里奥 银河 スーパーマリオギャラクシー	2007年11月1日发售 Nintendo 动作	年度销量 237768套 累计销量 1007889套	Wii

日本游戏软件首周销量汇总

在看完了以上的游戏软件总销量排名之后，作为每次的保留版块，现在晴天就为大家揭晓六大主流平台中"首周销量"的趣味排名（仅收录每周销量前十的游戏数据），到底一款游戏的销量是"一飞冲天"好，还是"细水长流"更佳，相信每个玩家心中都有属于自己的答案。

PS3

排名	游戏名称	首周销量（套）
1	潜龙谍影4 爱国者之枪	464926
2	白骑士物语 古之鼓动	206954
3	鬼泣4	205390
4	如龙 见参	181189
5	世界足球 胜利十一人2009	168405

NDS

排名	游戏名称	首周销量（套）
1	口袋妖怪 白金	963273
2	勇者斗恶龙V 天空的新娘	643764
3	莱顿教授与最后的时间旅行	347360
4	超时空之钥	270868
5	星之卡比 极端超华丽	265654

Wii

排名	游戏名称	首周销量（套）
1	任天堂全明星大乱斗X	819647
2	马里奥赛车Wii	593576
3	动物之森 城市人	305180
4	仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	137431
5	太鼓之达人Wii	105941

PSP

排名	游戏名称	首周销量（套）
1	怪物猎人 携带版 2nd G	880468
2	异说 最终幻想	489126
3	梦幻之星 携带版	341700
4	机动战士高达 高达对高达	266932
5	高达 战斗领域	137550

X360

排名	游戏名称	首周销量（套）
1	薄暮传说	108328
2	最后的神迹	101543
3	无尽的未知	90288
4	偶像大师 Live For You	43697
5	鬼泣4	40023

PS2

排名	游戏名称	首周销量（套）
1	超级机器人大战Z	366493
2	无双大蛇 魔王再临	227535
3	超级机器人大战 原创世纪外传	196684
4	女神异闻录 PERSONA4	192812
5	高达无双 特别版	149846

游戏情报站

NEWS GAME SPOTTING CRITICISM

栏目主持 星夜

新闻资讯 游戏情报站

本月大事记 DIGEST

12.26 AQ Interactive宣布X360独占RPG游戏《Cry-On》已经取消开发，坂口博信透露AQ正在开发另一款全新大作。

12.26 任天堂宣布将与日本电通公司合作，在日本开展Wii在线视频服务，日本各大电视台对此表示惊恐。

12.30 《华尔街日报》报道了CELL的开发传记《新游戏机之争》，该书披露了索尼巨资研发的CELL技术为X360所利用的内幕。

12.30 美国CNBC电视台称获得内部消息：微软准备裁员1.5万人，裁员比例达17%。不过微软表示这则报道"过于夸张"。

12.30 东京证券交易所发布企业市值排名，任天堂以4.78万亿日元的市值排名第四。

01.05 英国《泰晤士日报》报道，索尼准备在CES展之后"砍掉主要亏损部门"，其裁员规模将进一步扩大。

01.06 英国知名零售商Woolworths宣告破产，微软要求其退还X360。

01.07 美国老牌游戏杂志《EGM》正式停刊，其网站1UP卖给了UGO Entertainment。

01.08 微软在消费电子展的基调演讲中宣布截至2008年12月31日，X360的全球销量已经突破2800万台。

01.08 Square Enix宣布与育碧合作，今后成为育碧作品在日本的独家代理商。

01.09 索尼宣布2008年PS3在北美的销量比2007年提高40%。

01.09 Eidos宣布《古墓丽影 地下世界》销量为150万套，远低于预期，当日Eidos股价暴跌30%。水晶动力工作室裁员30人。

NOTEPAD

特报 SPECIAL 索尼将砍掉"主要亏损部门"



▲霍华德·斯金格的基调演讲中邀请了汤姆·汉克斯上台演示最新立体成像技术。



▲平井一夫在CES的基调演讲中介绍了PS3目前取得的成绩。

今年的消费电子展期间，索尼宣布2008年PS3在北美的销量比2007年提高了40%。在2008年的最后10个星期里，PS3的销量比2007年同期提高了130%。索尼表示这主要是因为在8月末推出了399美元的80GB版机型，之后又在11月份推出了附赠《未知海域》的160GB套装，售价为499美元。但索尼并未公布PS3的具体销售数据。根据NPD的统计数据，2007年PS3在美国的销量为256万台，如果按照40%的提升比例计算，2008年的销量应该是360万台。至于全球销量，微软曾表示根据他们获得的数据，PS3目前已于全球卖出2000万台，对此索尼不予置评。

另外，索尼表示已经有340万PS3用户下载了Home，《小小大星球》的销量超过130万套，玩家总共创造了30多万个关卡。目前为止PSN内容的下载量达到了3.3亿次，PSN用户数量突破1700万。虽然索尼并未公布PS3的销售数字，但确认PS3与PSP的总销量达到了6130万台。

索尼之所以对PS3的销量数据遮遮掩掩，可能是因为2008年PS3销量远落后于X360。虽然与2007年相比PS3的情况已经有所改善，但与对手的差距似乎正在扩大，目前索尼的经营状况不容乐观。据英国《泰晤士日报》报道，在CES展之后，索尼可能会进行一次内部"大扫荡"，将会"砍掉主要亏损部门"。除之前公布的1.6万人的大裁员计划外，可能还会进一步裁员。

软件 SOFTWARE 《高达 战场之绊 携带版》降临PSP

2006年11月NBGI在日本推出了一款采用180度球形屏幕的大型街机《机动战士高达 战场之绊》，让玩家在街机的"舱体"中进行游戏时，能够体验到操纵机动战士般的真实感。如今无缘到日本体验其魅力的玩家终于可以在PSP上爽快一把，NBGI宣布《机动战士高达 战场之绊 携带版》将于3月26日发售，定价为6090日元。

游戏刚开始时，玩家可以选择联邦军或吉翁军，然后展开两个势力之间4对4的战斗，如果联机作战的玩家数量不够，会由电脑控制的机体来补充。玩家可以选择地图、设定规则，并且决定开始时出现的位置。战斗开始后会切换到机体驾驶视点，以第一人称视点投入战斗，可以用方向键与同伴进行简单的交谈。战斗结束后可以利用重播功能观看战斗过程。本作极为注重团队配合，要利用地形特点以及各个机体的特性进行战术搭配。机体主要分为远距离炮击、近距离格斗等5种类型。两个阵营都有代表队伍战力的计量表，机体被击落时，计量表就会随着该机体预设的消耗值而减少。







特报 SPECIAL Wii即将具备网络电视功能

任天堂日前宣布其将与日本电通公司合作，计划于2009年内在日本展开Wii的在线视频服务。虽然PS3与X360都有网络视频服务，但大多是直接提供现有的电影和电视节目，而任天堂与电通计划为该服务提供独家制作的节目，这些节目主要是动画和其他娱乐节目。这些节目需要付费观赏，不过也有一些穿插广告的免费节目。

由于Wii销量高影响力大，任天堂与电通的这次合作让日本各大电视台出现"恐慌"。日本富士电视台发言人表示，如果Wii成为家庭娱乐中心，对于电视台来说"可能是噩梦的开始"。任天堂可以通过Wii投票频道收集到的数据了解用户的喜好倾向，让广告商更有针对性的投放广告，比起单向接受的电视媒体可能会更具广告效力，Wii的视频服务一旦开通，可能会抢走电视台的大量观众和广告客户。

如果日本自己的游戏不能吸引自己的玩家，那将是一种很可怕的局面。



《生化危机5》制作人竹内润表示，他很担心日本市场被欧美厂商抢走，因为"他们做的游戏都很棒，未来一年里也将如此。"

我们制作游戏的方式从很久以前开始就在与国际脱轨。



小岛秀夫表示，日本游戏开发商的技术力之所以落后于欧美，是因为将自己置身于一个脱离国际的封闭开发环境中。因此小岛秀夫目前正在Konami内部组建一支新团队，他们将会与国际接轨，达到国际顶级水平。

我们期待《杀戮地带2》能卖得跟《潜龙谍影4》一样好，能打破它的记录最好。



一位不愿透露姓名的索尼内部人士表示，索尼预计《杀戮地带2》能够达到《潜龙谍影4》的销量水平，该作销量超过433万套。

业界声音

软件 SOFTWARE 育碧主视角灾难生存大作公布



去年E3展期间，育碧公开了一款名为《I Am Alive》的神秘大作，当时曾有传闻说该作由《刺客信条》的美女制作人婕德·雷家德负责，但育碧一直没有透露详情。最近英国杂志《GamesTM》对本作进行了独家报道，确认婕德并不参与本作开发。负责游戏制作的是Darkworks工作室，制作人是Alexis Goddard。这是一款以各种灾难为题材的游戏，Goddard说："我们所做的这款游戏将会让你想起《我是传奇》、《后天》或者《世界之战》。"除了这三部电影外，《绝世天劫》、《泰坦尼克号》、《苜蓿地》、《迷失》等影视作品也是本作的主要灵感来源。

游戏讲述在芝加哥发生了一场神秘大地震，主角Adam Colins要找到他的女友，并集合足够多的幸存者，以引起一个神秘政府特遣部队的注意。Goddard说："在本作中，我们不仅将人们的日常生活搞得天翻地覆，而且也将彻底颠覆游戏的根本规则。"本作中的武器与弹药数量将会极其匮乏，获取生存必需品才是关键，例如玩家可以使用水进行治疗。游戏不鼓励玩家使用枪械战斗，遇到暴徒时躲避才是上策。在天灾中求生的概念有点像日本的"《绝体绝命都市》系列"，不同之处在于本作将会采用第一人称视点进行，Goddard表示希望玩家能够借此切身感受到大自然的力量，或者对于崩塌的大楼和开裂塌陷的地面有更深的恐惧感，感受到周围的混乱。

软件 SOFTWARE 坂口博信X360大作取消



几年前由坂口博信和一些业界知名人士合作成立的AQ Interactive公司一口气公布了《灵弹魔女》、《吸血鬼之雨》、《Cry-On》等X360新作，然而前两部作品销量惨淡，业内评价也很低，如今从未正式露面的《Cry-On》被决定取消开发。

在当初公布的这三款游戏中，《Cry-On》被认为是最重要的一部作品，其游戏类型是RPG，讲述少女与巨大岩石人之间的故事。AQ表示："对当前的市场环境经过深入分析之后，AQ决定取消该项目，对于期待本作发售的玩家我们深表歉意。"之后，坂口博信在其个人博客中表示，取消《Cry-On》实属无奈，除了对该作的市场前景担忧外，还有一个重要原因是AQ正在从事另外一款全新大作的开发。坂口透露该作目前已经进入开发的后期阶段，也许很快就会公布。

事件 EVENT 《EGM》正式停刊



美国Ziff Davis Media出版集团于1月7日宣布，备受老玩家尊敬的老牌游戏杂志《EGM》在2009年1月号之后将不再出版，今后将转为电子杂志改由网络发行。目前Ziff Davis Media正在全力打造PCMag数字网络服务，其旗下的多本知名杂志都将通过该服务以纯电子杂志的方式提供。与此同时，《EGM》的准官方网站1UP已经卖给UGO Entertainment。今后1UP.com将与UGO.com并存，UGO Entertainment旗下网站的每月访问人数将超过4000万。不过有消息称1UP被收购后正在进行大裁员。

INFO 新闻短波

《光环战争》试玩版

微软娱乐设备部总裁罗比·巴赫在消费电子展的基调演讲中透露，《光环战争》将于2月5日推出试玩版。



《Wii Fit》日本突破300万

据日本Enterbrain统计，《Wii Fit》虽然在日本首发销量不高，但经过一年多的销售后，目前销量已经超过300万套。

《DQIX》日本可卖500万？

日本Enterbrain社长浜村弘一日前预测，《勇者斗恶龙IX》在日本国内预计可以卖400～500万套。浜村说："任天堂在NDSL销量下滑时推出了NDSi稳定了市场，紧接着又赶上了《DQIX》，任天堂的经营头脑实在可怕。"

小岛组两款新作

据日本媒体报道，Konami的小岛组目前有两款新作正在开发中，其中有一款是专门面向欧美市场开发，还有一款为面向日本本土。并且小岛组目前正在进行内部改革，之前小岛秀夫曾经走访了欧美的多家游戏工作室，可能就是要吸收欧美的经验进行改革。

《怪物猎人 边境》进入中国？

据《日本经济新闻》报道，Capcom有意进军中国网络游戏市场，旗舰作品正是《怪物猎人 边境》。由于目前《怪物猎人》在中国已有大量忠实玩家，Capcom希望将已经在日本运营的《怪物猎人 边境》面向中国市场进行改良后推出，计划授权中国本土的代理商运营。



任天堂的日本市值排名

东京证券交易所于12月30日发表了2008年东证一部企业市值排名，任天堂以4.78万亿日元的市值排名第四。排名前三的企业分别是丰田（10.1万亿）、NTT DoCoMo（7.9万亿）、三菱UFJ（6.5万亿）。索尼由于股价下滑太厉害，已经从2007年的第8名下跌到23名。

SE携手育碧

Square Enix目前正在全力加强与欧美游戏公司的合作，不仅致力于扩大自身作品在欧美的市场占有率，同时也积极将更多欧美优质作品引入日本。1月8日，SE宣布其已经与育碧达成合作发行协议，从2009年4月开始，SE将成为育碧作品在日本的独家代理商。

《摇滚乐队3》年内无望

Harmonix公司确认，《摇滚乐队3》将不会在2009年内发售，今年他们将会专注于甲壳虫乐队的相关作品。不过Harmonix仍然会继续提供《摇滚乐队》和《摇滚乐队2》的新曲目下载。

英国游戏零售商破产

继美国的Circuit City之后，英国知名游戏零售商Woolworths也于1月6日宣布破产。同日微软宣布将以拖欠货款为由起诉Woolworths相关负责人，并要求追回其剩余的X360。



《质量效应2》3月公布

BioWare的《质量效应2》项目经理Corey Andruko和首席技术设计师Dusty Everman将会在3月份的2009年游戏开发者大会中发表演讲，其题目为"《质量效应2》的重复式关卡设计流程"，届时将公开该作详情。

现在谈论《GT赛车5》的发售日还有些为时过早。



当玩家在望穿秋水地苦苦等待《GT赛车5》时，制作人山内一典却在接受一本汽车杂志采访时表示"我现在还没有考虑太多有关《GT赛车5》的事情"，因为Polyphony目前关注的是《GT赛车5 序章版》的扩充计划，他还说《GT赛车5》的发售时间"可能是2010年"。

你们还是别做采访了，不如把我的照片登上去，大标题写上"为啥我不受女人欢迎？"



原Capcom头号制作人冈本吉起最近在1UP网站的采访中对自己的单身生活大吐苦水，他表示自己现在又没钱又没女人，只能成天和员工们一起在公司公寓里一起打游戏、看动画、喝啤酒，随后他半开玩笑地要求记者帮他登个诚征女友的广告。

是上帝将Take-Two击落。

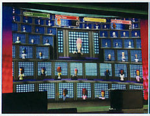


一直与暴力游戏抗争的知名律师Jack Thompson由于被Take-Two控告而被吊销了律师资格，最近看到Take-Two股价狂跌，Thompson喜上眉梢，最近在发给媒体的邮件中，他表示Take-Two已经遭到了报应，他说"（Take-Two主席）Zelnick不是基督徒，他罪有应得……"

业界声音

特报 SPECIAL X360累计销量突破2800万

微软于CES的基调演讲中正式宣布，截至2008年12月31日，X360的全球销量已经突破2800万台，比Xbox的最终总销量高出400万台。微软在其声明中数次强调，目前X360的销量已经远远超越累计销量仅2000万台的PS3。此外，Xbox LIVE目前已经有1700万活跃用户，自X360发售以来，用户已经在Xbox LIVE卖场消费了10亿美元。2008年Xbox LIVE经营收入同比提高了84％。在圣诞到新年期间的高峰期里，Xbox LIVE的同时在线人数最高达到150万人。微软表示，"2008年是我们进入游戏市场以来最成功的一年"。



▲去年就已经公开的Xbox LIVE新服务"黄金时间"也在基调演讲中进行演示。



▲微软的基调演讲中公布了Xbox LIVE的游戏开发、发行服务Kodu，这种服务极为简单易用，现场演示了一个由12岁女孩制作的游戏。

在欧洲，2008年X360的表现也非常出色。自从X360降价50欧元之后，其销量超越了PS3，在2008年12月销量同比提高了一倍。目前X360在欧洲、中东和非洲的累计销量已经超过了800万台，微软宣称这已经比PS3高100万台。微软自称X360是2008年欧洲增长最快的主机，创造了2002年Xbox在欧洲发售以来的最佳销售成绩。

不过在X360的有利数据背后，也有一些不利消息传出。美国CNBC电视台透露，受金融危机影响，微软将通过自愿退休和减少临时工的方式裁员1.5万人，裁员比例达17%。对于1.5万人的裁员报道，微软发言人表示"没有那么夸张"。

特报 SPECIAL 内幕：X360核心技术竟源自PS3

在这一轮的主机大战爆发之前，就已经有一位注定的胜者诞生——那就是同时为PS3、X360和Wii设计CPU的IBM。Wii由于直接使用NGC技术的改进版，因此与PS3和X360的技术没有任何相似性，但同样都使用了多核技术的PS3与X360之间其实有不少相似之处。最近CELL的主要设计者David Shippy与Mickie Phipps将他们的CELL开发经历写成了一本书，叫做《新游戏机之争》(The Race for a New Game Machine)，在书中披露了不为人知的惊人内幕。



2001年索尼、东芝与IBM共同出资4亿美元启动了CELL研发计划，这还不包括CELL生产工厂的数亿美元投资。IBM提供了大量人力资源，研究中心设置于IBM的奥斯汀科技园，索尼与东芝也各自派出了工程师，在四年的时间里，数百名工程师同吃同住。然而就在2002年末，微软也找到IBM，想与其合作研发X360的CPU。2003年，IBM的Adam Bennett将正在开发中的CELL核心规格透露给了微软，微软对此很感兴趣，很快就与IBM签了合同。就这样索尼与东芝投入大量资源共同研发的CELL技术被微软捡了个现成。IBM瞒着索尼与东芝的工程师，在同一座楼的另一层实验室里测试X360的芯片。

两块芯片最后都及时送到了IBM的生产部门，但是CELL却出了问题，有先见之明的微软早就谈好了另外一家制造商以备不时之需，结果CELL比计划延了6个月，而微软按照原计划于2005年11月推出了X360，微软用索尼培养的人才与技术实现了自己的目标。对于书中披露的这一内幕，《华尔街日报》如此评论："索尼当了回傻子，把自己在游戏市场的地位拱手相让。"

软件 SOFTWARE 《无双大蛇Z》公布



Koei宣布将于3月12日在PS3上推出《无双大蛇Z》，对于喜欢《无双大蛇》的玩家来说，本作堪称终极之作，将会有全系列最高的同屏敌人数量，并且追加2名新角色，还可以使用原敌方角色牛鬼与百百目鬼进行故事模式，可使用角色总数达到96名。游戏将完整收录"《无双大蛇》系列"两作的所有剧本，并追加12名新旧角色共同演出的演剧模式新剧本，收录剧本总数达到140个，而且演剧模式中可以使用所有角色进行游戏。

我们认为PS3绝对会在最近几个月里降价。



关于沸沸扬扬的PS3春季降价传闻，最近终于有来自硬件商的可靠说法——不过却不是出自索尼之口，而是由微软高层Aaron Greenberg透露。Greenberg表示索尼能够撑这么久不降价让他们感到很惊讶，不过"很快他们就会想办法降价"。

业界声音

软件 SOFTWARE 《古墓丽影》销量150万

Eidos于1月9日宣布，《古墓丽影 地下世界》全球销量为150万套，大大低于预期，更是令投资者大失所望，当日Eidos股价暴跌30%！Eidos表示，北美市场的艰难处境是《古墓丽影 地下世界》销量令人失望的主要原因，"零售商对于库存更加敏感，很多3A级大作的打折幅度远高于预期。"目前Eidos已经将全年销售收入预期下调2000万英镑。据称《古墓丽影》开发商水晶动力工作室目前已于同日裁员30人。

软件 SOFTWARE 《吉他英雄III》狂敛10亿美元！

Activision发行部首席执行官Mike Griffith在CES展中宣称："《吉他英雄III》已成为历史上第一款销售收入超过10亿美元的游戏。"就在去年，Activision刚宣布"《吉他英雄》系列"销售额超过10亿美元。另外Griffith还透露了一些有趣的数据：《吉他英雄 史密斯飞船》的首周销量超过了该乐队上一张专辑的首周销量，真正的吉他销量也在提高，在2008年的前9个月电吉他销量提高了27%，三分之二的《吉他英雄》玩家表示计划在未来几年内学习乐器，四分之三玩过该作的音乐人表示他们因为音乐游戏而花更多的时间练习自己的真正乐器。因此Griffith表示游戏"正在振兴音乐产业"。

Griffith说："在未来十年里，游戏将让所有其他娱乐形式黯然失色。"在2004～2007年间，电影票房、家庭录像、音乐、书籍、杂志和报纸等行业增长率都很低甚至在走下坡路，只有游戏一直在维持高速发展。

新闻综述 REVIEW

■三维成像时代降临

在CES2009的会场中，各种各样的三维成像设备可谓无所不在，Nvidia公布了最新的三维成像设备，索尼CEO霍华德·斯金格的基调演讲中，也演示了采用RealD三维成像技术的《GT赛车5 序章版》和《机车风暴 太平洋裂谷》，会场现场也提供了专门制作的《GT赛车5 序章版 Spec III》立体成像版，引起众多观众的注目。虽然三维成像技术早已不是什么新概念，但今年公布的这些新产品在视觉效果、性价比等方面都已经达到了民用级别，此类技术常见的眩晕感得到了大大的改善。其实去年就已经有传闻称索尼购买了最新三维成像技术专利，将会应用于PS3，随着大屏幕全高清电视的逐步普及，在家中体验三维虚拟实境的梦想不再遥远！



■零售商之殇

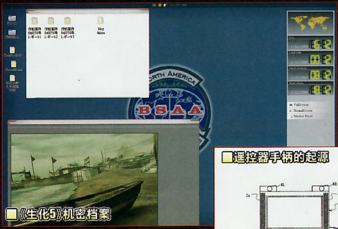
从表面上看，2008年末商战期间，全球游戏市场局势仍然一片大好。全球最大的游戏零售商GameStop仅在年末商战的两个月内就完成了28亿美元的销售额，同比提高22%。但其中不得不提的重要原因是今年年末各商家大打价格战，由于经济形势恶劣，零售商对于商品的积压风险非常担忧，因此到处都可以看到令人动心的打折优惠信息，打折的幅度大大高于往年，这是GameStop零售额大增的主要原因。另一家知名零售商BestBuy就宣布其游戏产品零售额比2007年降低了不少，尤其是12月份的销售额明显大跌。在英国，Woolworths等零售商宣告破产。由于零售商的经营风险加大，在进货时更加谨慎，因此名气较小或者评价较低的游戏处境将更艰难，畅销的越畅销，滞销的更滞销，这也许是经济危机的并发症之一。

★本期之星 杀戮地带2



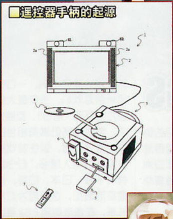
今年的消费电子展参展游戏不少，虽然缺乏新闻热点，但《杀戮地带2》的精彩表现已经成为业界话题。连续发布的多个最新预告片无论是视觉效果还是物理效果都令人满意，看来国外媒体对于它"史上最强画面"的赞誉果然不是闹着玩的。在游戏临近发售之时，Guerrilla工作室终于不负众望，让人们对于《杀戮地带2》最关心的画面问题得到了完美的解决，为PS3的性能潜力赚回了面子。而这样一款游戏据说仅使用了60%的SPU性能。《杀戮地带2》对于索尼的2009年PS3大计有至关重要的意义，索尼希望它的销量能够突破400万套。自E3 2005以来PS3最具悬念、最具争议性的超大作即将于2月发售，4年的等待即将结束，对于所有PS3支持者而言，这是一个不容错过的游戏。

图说新闻 SCENE



■《生化5》机密档案

可能是受了"《GTA》系列"各种虚拟网站的启发，最近Capcom也给《生化危机5》搞了个虚拟网站，进入这个网站之后，一个类似于Windows桌面的页面出现在眼前，里面有各种资料文本和文件夹，打开文件夹可以看到作战报告，甚至还有游戏中的一个NPC角色ADAM的"个人博客"链接，此人在他的博客中记录了发生在Kijuju的各种事件的"亲身经历"。



■遥控器手柄的起源

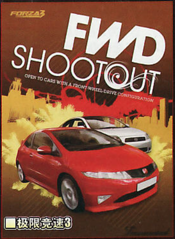
这是一张任天堂于2006年3月提交的一份专利图，最近刚刚被曝光。从图示来看，Wii遥控器手柄原本是为NGC开发的一款控制器，在NGC手柄插槽上插入一个信号接收装置即可。

早已宣布支持Home的EA日前终于做出实际行动，Home的"EA Sports大楼"于消费电子展中首次亮相，预计将于春季正式开张。



■EA之家

微软游戏工作室一直交由Kaarbo Designs公司为"《极限竞速》系列"设计菜单画面，最近这家公司爆出了几张《极限竞速3》的宣传海报，这些海报中的汽车据说来自实际游戏画面。



■极限竞速3



■爱国者之漆

所有"漆结者"们请注意，Media Molecule已完成一款"战术·谍报·泼溅"游戏，请前往PSN花点小钱领取你的爱国者之漆……呃，是《爱国者之漆》。



■星战前线III

Free Radical工作室即将关门大吉，由该工作室负责开发的《星战前线III》前途未卜。就在该工作室准备将自己拍卖时，美工Richard J. Smith将《星战前线III》的人物3D建模图片发到了自己的个人网站，这些内容早在2007年就已经完成，据称目前该作已经转交给Rebellion Software。

AGS访谈录 Vol.2



经济危机下的AGS

亚洲游戏展（Asia Game Show），迄今为止在香港这样一个弹丸之地已经举办了七届，去年（2007年）的AGS在各个方面都达到了历届展会的顶峰，逾四十余万的入场者创造了历史之最，相对于人口总数只有七百万的香港来说，这是一个相当高的比例。

然而，面对2008年席卷全球的经济危机，即便是有着中国政府力挺的香港，也未能摆脱这次危机给整个社会的各个层面所带来的影响，其中也包括亚洲游戏展。

根据展会结束后的官方数据表示，四天的AGS仅有三十余万参观者入场，这个数字比去年缩水了将近十万，而根据笔者在现场的感受来看，实际情况比数据要显得更加冷清一些。在现场销售方面，更是远远不如去年，根据SCEH方面提供的资料，今年场内索尼专柜的销售额比去年缩水近三成。根据香港当地报纸的报道与分析，今年亚洲游戏展状况不如去年的一个重要原因，是在金融风暴的影响下，来港旅游的大陆游客锐减所造成的。另外，在展会时间安排上不像去年那样紧贴圣诞假期，以及票价设定得不合理，也是造成参观人数大幅度下降的原因。

不过笔者在与SCEH市场部副总经理项明生先生聊天的时候，他表示，虽然销售额略逊于去年，但以目前的经济及市场环境而言，整体销情仍可以接受。他还特别指出，SCEH今年推出多项“海啸价”优惠后，部分游戏产品的价格下调，机迷的反应理想，整体的销售量其实没有减少，特别是以套装出售的产品，销售量反而有轻微上升；也有个别大豪客出现，一口气购买六部新款游戏机。今年最大的交易金额为四万元（港币），反映市道低迷中，游戏市场仍然有相当的发展潜力。他又透露，以往游戏展外地客以中国内地人居多，但今年内地客有所下降，日本、印度、台湾等游客反而增加，这是因为汇率波动的关系，在香港购买PS3等游戏产品要比在当地购买还要便宜，所以吸引不少外国游客掏出腰包。

除此之外，今年造访亚洲游戏展的记者数量也是大幅锐减，不仅在场内鲜见去年那记者人头攒动的一幕，甚至在对部分非知名制作人采访的时候，出现了没有记者前往的尴尬局面，这与去年众记者在采访室门外排队等候采访的“激烈”场面形成了鲜明对比。

而我与去年有个同样的感受便是：香港记者的专业精神令我佩服，但是游戏方面的专业知识却远远没有做足功课。例如他们会向《非洲》制作人提出“Hakuna Matata的含义是什么”，会向《潜龙谍影在线》制作人提出“MEME下载包何时提供下载”（实际已经提供了下载），会向《灵魂能力IV》制作人提出“Soul Calibur与Star Wars有何渊源”等等诸如此类不着边际的问题，而且很多问题都显得比较“八卦”，让人怀疑他们到底是游戏记者还是娱乐记者。

当我在场内，站在索尼那块堪与E3和TGS相比的演示大屏幕下，看着围观的观众，心中不免有些感慨。香港的玩家，可以享受正版的游戏，可以享受行货的服务，可以参加电视游戏的展会，而大陆的玩家至今仍如小偷小摸一般，玩着如过街老鼠一般的电视游戏。经济的寒冬迟早会过去，大陆电视游戏市场的春天什么时候会到来？

多边形

2008年12月31日

我不希望仅仅重复以前的成功！

——独家专访《灵魂能力Ⅳ》制作人佐佐木胜利



佐佐木先生是一位对游戏有着异常热情的人，当时在索尼的舞台上举办《灵魂能力Ⅳ》现场格斗大赛的时候，他一直跃跃欲试，最后主动向主办方申请要和冠军来打一局。虽然最后“客气”地输掉了比赛，但是对获胜的选手赞不绝口。在对他进行采访的时候，每当谈到游戏制作的过程，他总会像个孩子一样手舞足蹈。

多边形 *为什么这次《灵魂能力Ⅳ》会选择《星球大战》的人物作为客串角色呢？*

佐佐木胜利 其实在做《灵魂能力Ⅱ》的时候就已经有其他客串角色加入了（注：横跨三台不同主机的《灵魂能力Ⅱ》分别针对每个机种都设定了专属的角色，PS2版是来自《铁拳》的三岛平八，NGC版是来自《塞尔达传说》的林克，Xbox版是来自《超级漫画英雄》的再生侠），当时还蛮受玩家欢迎的。之后有很多玩家给我们来信说希望以后的作品中继续有客串角色登场，于是就想，既然要客串的话，就加请全世界最知名的角色来客串吧（笑）。当时有很多备选的方案，其中就有来自《星球大战》的角色，然后正好卢卡斯艺术的人过来向我们征询是否能加入他们的人物，大家就一拍即合了！

多边形 *那么卢卡斯艺术对黑武士和尤达大师在游戏中的表现还满意吗？*

佐佐木胜利 他们非常高兴呢（笑）！因为这两名角色在游戏中都算是很厉害的人物，而且玩家们的评价也都很高，所以他们都很满意这次的结果。游戏发售后，他们反复多次给我们打电话说谢谢，反而让我们有些不好意思呢。

多边形 *在二代游戏中，有一个很受玩家欢迎的“武器大师（Weapon Master）”模式，不过后来的续作中就取消了，为什么呢？*

佐佐木胜利 其实有很多模式在三代中就有很大的变化，同样在制作四代的时候，我们对很多模式也做出了改变。最主要的，是我们希望在新的游戏中能够带来新的游戏模式给玩家，而不仅仅只是重复以前成功的模式，所以在每次开发新作的时候，我们都希望带给玩家全新的游戏感受。不过听到大家很喜欢这个模式，我还是很高兴（笑）。

多边形 *《灵魂能力》这个系列最大的特色就是每个角色都有很丰富的故事背景，那么加入客串角色后，会不会影响到整个系列的故事情节呢？*

佐佐木胜利 其实这个系列每个角色的故事都是围绕着两把神剑展开的，一把是Soul Calibur，一把是Soul Edge，这是整个游戏系列故事的核心，所有角色的故事都是围绕着它们展开的，所以不会因为加入新的角色而令整个故事的核心发生变化。

多边形 *每一作的《灵魂能力》中，我们都能看到很多超现实的新武器，请问您在制作游戏的时候，是如何想出这些武器的呢？*

佐佐木胜利 在每次制作《灵魂能力》的时候，武器部分是我们考虑得最多的地方，每次都为这个很头疼（笑）。现在玩家们在游戏中看到的武器大多数都是我们想像出来的，但并不是说，我们每一个想出来的武器就立刻可以加入到游戏中，因为我们要考虑每一把武器该如何被使用，如何去用这把武器去战胜对手，还有包括武器使用的效果等等，每次都是很大的挑战呢！另外每次武器是否能受到玩家的欢迎，也是让我们很担心的事情。我这次来香港，和中国的一些玩家交流过，询问他们希望在游戏里看到什么武器，他们跟我说：“希望能像成龙的功夫片里面一样，拿起凳子就能当作武器。”我觉得这个构思很新颖，不过我还得考虑如何在游戏中使用这种武器。

多边形 *您的意思是说下一代游戏中会加入折凳作为武器吗？*

佐佐木胜利 （大笑）我不是这个意思啦，只是说这个构思很新颖。

多边形 *我们都知道《灵魂能力Ⅳ》是一款以武器为主的格斗游戏，但是不同的武器有不同的特性，那么您在开发的时候是如何去调整游戏的平衡性呢？*

佐佐木胜利 其实要说到平衡性的问题，在开发的时候的确是个很大的难题。就如你所说，每种武器的特性都是不一样的，而每种武器和每个角色负责开发的人员也是不一样的，所以我们每天都在不断去测试游戏中武器的效果，比如武器的威力，或者角色被打中后会翻滚多少圈（笑）。不过实话实说，我们在开发这款游戏的时候，首先考虑到的是如何把最好玩的部分带给玩家，之后再考虑平衡性的问题。

多边形 *那这样会不会带来某种武器或者某个角色过强的问题呢？*

佐佐木胜利 这个是不会的。我举个例子，比如在游戏中洪润星向成美那挥刀（注：这两名角色在游戏中都是使用刀系武器），成美那防御状态的时候，当他们的武器互碰的时候，成美那会因为防御硬直而被弹开一段距离，如果系统不做出修正，那么洪润星就可以一直这么砍下去，这样游戏就没法玩了。所以我们在制作的时候，设定为在这种状态下，多砍两次后，被弹开的距离就会发生变化，从而引起整个战局的变化。我们在开发过程中，一直对这些很细微的地方不断地做出调整。

多边形 *您心目中完美的《灵魂能力》是个什么样子的呢？*

佐佐木胜利 其实每次发售《灵魂能力》新作的时候，我们都觉得是很完美的（笑）。不过等玩家们拿到以后，他们的意见和建议都反馈到我们这里，就让我们觉得“原来还有很多地方可以改进啊”，所以这些又成为我们对下一作的开发目标了。就目前而言，我想亟待改进的地方，应该是网络对战的部分吧，很多玩家反应对战的流畅度不够，虽然与大家使用的网络有关，但我们还是想尽量做到完美。而我自己认为游戏怎么样完美并不重要，重要的在于玩家是不是这样想的。

多边形 *以前的作品，都是先推出街机版，然后再推出家用机版。而现在的三代和四代都是先推出家用机版，然后再推出街机版，为什么做出这样的市场决策呢？*

佐佐木胜利 《灵魂能力》在日本以外也有很多的支持者，如果像以往一样先推出街机版的话，由于海外的街机市场已经慢慢在缩小，所以可能造成的情况就是只有日本的玩家才能先玩到，这样会让海外的玩家很失望的。我们决定是面向全世界来发售这款游戏，所以我们先推出家用机版，这样全球的玩家就可以同时玩到了。

多边形 *您自己最喜欢游戏中哪个角色呢？*

佐佐木胜利 这个问题很难回答咧（摸摸头）……其实每一个我都很喜欢，如果非要说一个的话，那应该是希尔妲吧，因为这个角色是我从无到有开始制作的，包括设计、武器、服装等各方面，都是我亲自在进行，算是对这个角色很有感情吧（笑）。

多边形 *那您认为游戏中哪个角色是最强的呢？*

佐佐木胜利 这个问题就更难了……似乎没有最强的角色呢（笑）。总之希望大家去选用自己喜欢角色，不断玩下去肯定会练得越来越强的，这也是游戏设计的目的所在。

多边形 *最后请您对中国的《灵魂能力》FANS说几句话吧。*

佐佐木胜利 感谢大家对《灵魂能力》的支持，能够得到大家的喜爱，是让我们制作小组都觉得很高兴的事情，希望将来能听到更多的来自你们的建议！■

这款游戏是专门为PS3开发的！
——独家专访《潜龙谍影在线》制作人松花贤和



松花贤和对待玩家非常友善，有个小细节：有一名玩家拿着海报和签字笔找他签名，由于一时找不到桌子之类的物体，他怕没把字写好，就让这位玩家在场外稍等，自己走进工作间去签名，签完后出来的时候，特地拿了一份小礼物给这位玩家，说让他久等了，实在不好意思，一点小礼物，表示歉意。

多边形 *请问最早《MGO》的计划是从何时开始策划的呢？*

松花贤和 这个说起来就很早了，当初PS上《MGS》一代发售的时候，也就是九十年代末期那段时间，PC网络游戏开始流行起来了，所以有很多玩家都来信给我们建议，希望我们能做一些在线的内容。我们主要考虑的是，如果要做一个以Metal Gear世界观为背景的网络游戏，那一定是和现在的网络游戏所不同的，一定会保留游戏中的“MGS味道”，例如搞笑、幽默以及游戏中那些小细节等等，这些要素一定要出现在游戏中。

多边形 *现在的《MGO》还是以传统的对战模式为主，有没有考虑加入和单机模式类似的多人合作的潜入模式呢？*

松花贤和 这个也有玩家提出过，加入如互相合作到达一个目标之类的模式，这些我们都觉得很有趣，其实不管怎样，我们都会不断加入新的游戏模式，来满足玩家的需求。

多边形 *在《MGS3S》发售的时候，曾附带了一个《MGO》的模式，请问那时的《MGO》和现在的有什么不同呢？*

松花贤和 那个时候的《MGO》实际上算是“小岛组（Kojima Production）”第一次对网络游戏的挑战吧（笑）。在这之前我们对开发网络游戏没有任何经验，比如服务器该怎么架设？甚至包括如何应对网络运营过程中的一些突发情况等等。所以一款好的网络游戏，不仅仅是游戏好玩就够了的，还包括很多方面的因素，只有把这些都做到位了，才能说是一款好的网络游戏，那个时候《MGO》的开发与运营可以说让我们有了非常宝贵的经验。这一次我们一开始就对此非常期待，在整个开发过程中充分汲取了上一次的经验教训，对于以前很多做得不足的地方，这一次都有了很大的改进。另外，将在未来不断更新的资料片和下载包都是以前的《MGO》所做不到的。

多边形 *不知道《MGO》有没有计划推出PC版以吸引更多的用户呢？*

松花贤和 确实是有很多玩家给我们提出过这个问题，我们也考虑过这个计划。不过有一个很重要的原因，那就是我们在开发游戏的时候是完全围绕着PS3这台主机来开发的，所以目前整个游戏的系统尤其是操作部分，是最适合用PS3手柄来进行游戏的。如果移植到PC上的话，则需要用到键盘和鼠标来进行操作，那么在调整的时候就可能会遇到一些问题。所以说，目前暂时还没有这个计划。

多边形 *目前《MGO》主要是靠扩展包的下载来盈利，那么有没有考虑推出收费的道具或者武器下载呢？*

松花贤和 我们知道在亚洲尤其是在中国，很多网络游戏都是采用了这种方式来运营，其实我们要做到这一点是很简单的。不过我们主要考虑的是，《MGO》是一款面对全世界玩家的游戏，那么在某些地区例如美国，这种运营方式可能就不太合适。虽然我们可以针对不同地区采取不同的运作方式，但是有可能对游戏的平衡性造成影响，例如中国和美国的玩家对战的时候，中国玩家手里的强力武器可以通过购买来获得，而美国玩家需要通过其他方式，这样就显得不太公平。而且在今年TGS你也应该看到了，我们有举办《MGO》的世界对抗大赛，这种类型的比赛我们以后还会不断进行，所以对比赛来说，公平是最重要的。因此我们目前暂时不会提供收费的道具或者武器下载，不过我们会推出更多更有特色的下载服务来吸引玩家。

多边形 *您一直都是“《潜龙谍影》系列”的主程序员，这次又担任了《MGO》的制作人，那么在制作单机部分和网络部分的时候有什么不同呢？*

松花贤和 这个是有很大区别的。以前在做单机部分的时候，打个比方可以说是“我们牵着玩家走”，我们在制作的时候设定好故事、场景、流程等各方面，然后玩家按照我们设定好的路线与方式进行游戏，他们只需要充分享受游戏的乐趣就行了，整个游戏可以说是在我们的控制范围之内。而网络部分则完全是不一样的概念了，例如我们在开发《MGO》的时候，之前预想是把这款游戏做成红队与蓝队之间的对决，所以整个开发工作都是围绕着这个核心来进行的，结果到实际游戏中呢，玩家进行游戏的方式和我们想像得完全不一样，他们把正面的冲突变成了“Hide and Seek（捉迷藏）”的游戏，这就和我们的预想完全大相经庭了。所以我们就在考虑，《MGO》这样的游戏，是不是只需要我们给玩家提供一个游戏的空间和道具，而具体怎么玩则交给玩家去决定呢？总之，这是一个很有趣的经验。

多边形 *现在《MGO》里玩家操作的还是以“人”为主，例如游戏中的知名角色，那么有没有考虑过让玩家操作Metal Gear机体来进行游戏呢？*

松花贤和 是的，这个也有很多玩家给我们建议过，他们说“操作Metal Gear让人很感动啊，能不能让我在网络模式里也使用呢”，类似这样的来信还真是不少。我们也的确正在考虑这部分的游戏内容，有可能是让玩家一起合作来战胜Metal Gear，也可能是直接让玩家操作Metal Gear机体来进行游戏，这个想法的确是很有趣，我们以后会考虑尝试加入。

多边形 *我们知道小岛秀夫先生包括整个“小岛组”的开发人员是很有创造力的一群人，那么在整个《MGO》的开发过程中，是否如当年开发二代的时候，一边开发一边不断有新的想法加入到游戏中呢？*

松花贤和 是这样的，小岛先生的确是一位天才，以往在开发《MGS》的时候，基本上都是由他来制定一个核心，然后大家都围绕着这个核心来制作游戏。这次开发《MGO》的时候就有些不同，小岛先生完全把游戏的开发权力交给大家，我们是集合了所有开发人员的力量来开发出《MGO》的，这个游戏从头到尾所有的内容都是大家一起讨论决定的，所以可以说是大家的成果。

多边形 *请问《MGO》推出后有没有达到预期的目标呢，比如说登陆用户数量是否令你们满意呢？*

松花贤和 其实（微微皱了皱眉头）……有可能是我们当初期待太高，或者是制定的目标太高了吧，感觉目前的玩家还是不够多……（笑）不过我的看法是这样的，决定一款网络游戏是否受欢迎的因素是很多的，不仅仅只是游戏本身单方面的原因，包括网络条件在世界各地的环境差异，还有包括PS3主机本身在线普及率的一些限制等等。不过游戏本身的质量方面，我们没有做得足够好，也是有一定责任的，所以我们会根据玩家的要求不断去改进。只有把各方面都尽量做到完美，那么我们才能获得预期的成绩，所以我们对未来充满了期待！

多边形 *那么最后请您对中国的《MGO》玩家说几句话吧。*

松花贤和 中国的《MGO》玩家，你们好！我知道你们都是因为喜欢《MGS》而喜欢上《MGO》的，我希望你们能多投入一点时间到《MGO》里（笑），希望这个游戏能一直受到你们的喜爱！

我想做的是一个前所未有的游戏！
——独家专访《非洲》制作人池尻大作



池尻大作先生看上去似乎并不怎么擅长面对记者，回答问题的时候脸总是有些微红，显得很腼腆。不过谈及他在非洲的那段经历，他还是显得很兴奋，打开了话匣子后就有些滔滔不绝，不断地说那段时间让他大开眼界，一直希望把这种感觉做到游戏中，让玩家也能通过游戏开阔眼界。

多边形 *《非洲》与其他游戏相比可以说是有着相当多的不同之处，请问是如何想到要做这款游戏的呢？*

池尻大作 其实这款游戏是伴随着PS3硬件设计而开始的，也就是说从PS3开始设计的时候，就已经想着要做一款能充分展现PS3强大机能的游戏了。我们当时的构想是要做一个前所未有的游戏，一定是从来没有过的游戏类型才行，所以我们就决定做一个观念比较和平的游戏，而不是一般的那种打打杀杀的游戏（笑）。

多边形 *这款游戏最开始被定名为《Afirca》，不过后来又更名为《Hakuna Matata》，是不是因为制作小组很喜欢《狮子王》呢？（注：Hakuna Matata在迪士尼动画片《狮子王》中作为关键台词而存在。）*

池尻大作 我们的确是很喜欢《狮子王》这部电影，但是并不是因为这个而改名的（笑）。原本我们是打算在全世界都统一使用《Afirca》，不过因为在亚洲地区遇到了商标注册的问题，有其他公司已经注册了这个名字，所以我们不得不为亚洲地区的游戏重新取一个名字。我们试过很多接近Africa这个单词的名字来注册，比如Afrika之类的，结果都没有办法通过。最后我们找到了Hakuna Matata这个名词，它是来自非洲一种叫做斯瓦希里语的俗语，意思大概就是“没有烦恼，无忧无虑”，所以最后就决定用这个单词了。另外还可以提到一点，原本打算用Safari这个单词，后来发现这个单词已经全部被苹果公司给登记了（大笑）。（注：safari，特指在非洲东部和中部的游猎或者科学考察，同时也是苹果公司出品的网络浏览器的名称。）

多边形 *请问在制作方面有没有找来专业的野生动物学家来帮忙呢？*

池尻大作 其实我们一开始是自己跑到动物园去观察这些动物的（笑），不过后来还是去请教了很多动物学家和野生动物学家，向他们咨询了很多专业方面的问题和意见。当然最重要的就是和国家地理（National Geographic）的合作，他们邀请我们去了他们总部那边，让我们大开眼界，并且也提供了很多专业的意见给我们，受益匪浅。另外我们还咨询了很多长期在非洲进行考察的冒险家们，他们也提供了不少宝贵的经验给我们。

多边形 *这次与国家地理合作的是关于非洲的部分，那么将来有没有可能去其他洲冒险呢？甚至是到海洋去探索有趣的生物？*

池尻大作 这个我们的确有在考虑，不过目前最重要的还是要看《非洲》能不能卖得好，如果真的很受大家欢迎，那么当然有可能继续把这个系列做下去，我们对此也非常期待。不过关于海洋的部分，已经有另外一款游戏做了（注：指PS3版的《海洋假期 堡礁秘辛》），所以我们应该是不会再做了吧（笑）。

多边形 *这次《非洲》的探险，主要还是以任务方式进行的，而游戏中行进的路线与可探索的区域也是有限制的，那么有没有可能将来给玩家一个可以完全自由活动的非洲呢？*

池尻大作 这个恐怕很难给玩家“完全的自由”，因为这样的话，玩家的行为可能就很难控制，游戏中也会发生一些难以预料的情况，目前来说制作上还有些困难，所以还是没有办法给玩家一个完全自由的空间。

多边形 *请问您在制作这款游戏的时候，有没有印象比较深刻的事情呢？*

池尻大作 我们小组在制作这款游戏的时候，整个团队真的是到非洲东部去了一次，在那边待了大概半个月的时间吧。因为你制作这样的一款游戏，如果不去实地考察一番的话，真的是很难想像真正的非洲是什么样子的。如果说印象深刻的话，记忆犹新的一件事就是曾经差点被一种叫做“babu”的猴子袭击过（大笑），当时是这样的：我们的摄像师在拍摄这种猴子，我们与它们之间隔着一条很宽的河，原本以为它们没法过来，所以我们就故意在这边弄出一些很大的声响，想刺激它们做出一些举动，方便摄像师拍摄，结果没想到它们真的就跳过来了，把我们吓了一大跳。另外还有一次是，我们早上从帐篷里出来后，发现在帐篷旁边就有大象经过的脚印，大家都吓出一身冷汗，心想“原来我们睡过的地方还真是危险啊”，哈哈（大笑）。

多边形 *请问在游戏中一共出现了多少种动物呢？最稀少的动物是哪些？*

池尻大作 整个游戏收录了东非地区的大约六十多种动物，其中最珍稀的动物就是黑犀牛和猎豹了，因为它们都是差不多快绝种的动物了。

多边形 *我们看到游戏中动物的动作都栩栩如生，这个是如何做到的呢？*

池尻大作 这个主要是我们的制作人员用自己的眼睛去仔细观察，包括在非洲的一些实地考察，我们带了许多的器材到非洲，就是为了能拍摄下这些动物的一举一动。另外国家地理也提供给我们一些非常宝贵的资料，从这些资料里面我们也汲取了不少内容。所以综合了这些东西，我们的制作人员才能制作出如此栩栩如生的动物世界来。

多边形 *在制作游戏的过程中，您觉得最困难的部分是什么呢？*

池尻大作 我觉得最困难的部分应该是如何去实现动物生态的一些东西，比如说它们一些平时很少见的动作，大家平时在国家地理频道上看到的动物节目中，一般都是看到的一些很精彩的部分，例如动物奔跑，或者猎豹扑食这样的，但是一些很生活化的动作，例如它们悠闲地散步，或者躺下睡觉这样的动作，在节目中就很少见，那么这些部分就需要我们制作人员自己去观察去制作。另外还有动物的AI部分也是很困难的，如何去模拟某种动物的一些行为方式等等，也是很麻烦的事情。最后就是关于场景方面，本来一开始还打算做很大的场景，也曾经想试着实现你之前说过的让玩家自由去探索，不过做到后来发现这样实现起来实在是很困难，所以只好慢慢地调整，直到现在大家看到的这个样子。

多边形 *这个游戏的主题是摄影，那么在游戏中实现摄影是怎么做到的呢？比如如何用手柄去模拟整个相机的操作方式？*

池尻大作 在我们制作小组中有一名策划，他对摄影方面是非常专业的，在游戏创意过程中，他起了很关键的作用。另外，在这方面我们还有专门的程序员和摄影方面的专家，尤其重要的是索尼方面给我们提供了α系列的单反相机，他们的工程师也给了我们很多专业的建议。所以在这个方面，游戏制作得可以说是非常顺利。

多边形 *最后请您给中国的玩家说几句话吧。*

池尻大作 中国的《非洲》玩家们，感谢你们购买这款游戏，希望通过这款游戏，能够让大家爱上非洲这片充满魅力的土地。我要特别感谢中文版的制作人员，正是他们的努力消除了诸位的语言障碍，让中国的玩家也能享受到这款如百科全书般的游戏，希望通过游戏你们能学习到更多关于非洲的知识！

栏目主持：晴天

日本游戏周间销量排行榜 TOP 10

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2008年12月15日～2008年12月21日

1 NEW 异说 最终幻想 PSP

ディシディア ファイナルファンタジー

■Square Enix■2008年12月18日发售■动作■5800日元



为了突出本作20周年的纪念意义，游戏中除了收录系列初代到最新作的众多人气角色外，战斗的方式则更偏向于格斗游戏，对于老玩家来说既是新的挑战，也是全新乐趣的开始。而战斗时的背景音乐大都是系列作品中经典曲目的重新混音版，对于体验过原版的玩家也很有新鲜感。

本周：489 126套　累计：489 126套

2 NEW 高达无双2 PS3

ガンダム无双2

■NBGI■2008年12月18日发售■动作■7800日元



和前作相比游戏除了"任务模式"的内容更加丰富外，在人物育成方面也大胆地放弃了机体经验值升级的传统模式，改为通过对部件的强化来组合出更多具有实用性的机体，因此一些经常坐"冷板凳"的机体也有了宝贵的登场机会，让玩家体验到不同的战斗爽快感。

本周：176 448套　累计：176 448套

走势	排名	游戏	发售信息	销量	机种
→	3	星之卡比 极端超华丽 星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	■2008年11月6日发售 ■Nintendo■动作	◆本周 149643套 ◆累计 769083套	NDS
↓	4	动物之森 城市人 街へいこうよ どうぶつの森	■2008年11月20日发售 ■Nintendo■网络角色扮演	◆本周 144530套 ◆累计 731548套	Wii

5 NEW 心灵传说 NDS

テイルズ オブ ハーツ

■NBGI■2008年12月18日发售■角色扮演■5800日元



"动画版"的整体感觉保留了系列作品的精髓，尤其是由DEEN再次献唱的主题曲更是勾起了众多老玩家的回忆。游戏的战斗类似于《宿命传说》的单线式，通过简单的按键组合玩家就能轻松使出华丽的连击，而分支众多的武器升级系统也为育成角色提供了更多自由发挥的空间。

本周：123 622套　累计：123 622套

走势	排名	游戏	发售信息	销量	机种
↓	6	淑女风范 わかままファッション ガールズモード	■2008年10月23日发售 ■Nintendo■模拟经营	◆本周 99887套 ◆累计 441515套	NDS
NEW	7	高达无双2 ガンダム无双2	■2008年12月18日发售 ■NBGI■动作	本周 99696套 累计 99696套	PS2
↓	8	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008年9月13日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 85849套 ◆累计 2145556套	NDS
NEW	9	Fate/无限代码 フェイト/アンリミテッドコード	■2008年12月18日发售 ■Capcom■格斗	◆本周 82873套 ◆累计 82873套	PS2
NEW	10	桃太郎电铁20周年 桃太郎电铁20周年	■2008年12月18日发售 ■Hudson■桌面棋牌	◆本周 79717套 ◆累计 79717套	NDS

虽然游戏的类型发生了较大的变化，但"《最终幻想》系列"在日本地区的号召力还是无人能及，新作《异说 最终幻想》首周48.9万的销量不但再次创造了今年的又一新高，总体成绩也凌驾于去年9月发售的《危机之源 最终幻想VII》之上，再次为系列作品在PSP上的销量添上了浓墨重彩的一笔。硬件方面，NDSi正式上市8周后终于顺利地突破了100万台的销量，比NDSL创造该成绩的时间缩短了1周。

2008年12月22日～2008年12月28日

1 NEW 白骑士物语 古之鼓动 PS3

白騎士物語 －古の鼓動－

■SCE■2008年12月25日发售■角色扮演■6800日元



游戏中几乎所有的设定都在向网络游戏靠拢，虽然战斗还是类似于传统的ATB模式，不过用完全3D加上角色自由移动的方式来呈现还是能让人体会到截然不同的游戏感受。数量繁多的支线任务由于支持联机协作完成，方便玩家结识好友的同时也能获得相当丰厚的报酬。

本周：206 954套　累计：206 954套

走势	排名	游戏	发售信息	销量	机种
↓	2	异说 最终幻想 ディシディア ファイナルファンタジー	■2008年12月18日发售 ■Square Enix■动作	◆本周 176385套 ◆累计 665511套	PSP

3 上周4位 动物之森 城市人 Wii

街へいこうよ どうぶつの森

■Nintendo■2008年11月20日发售■网络角色扮演■5800日元



虽然游戏的实质内容没有比NDS版拥有太多的变化，但是凭借Wii主机在日本地区的装机量，能够持续热销也似乎是意料之中的事情。另外对于大部分老玩家来说，官方不时推出的下载道具也是维持大家游戏热情的主要原因，在平凡的生活中获得无限乐趣就是这么简单。

本周：144 179套　累计：975 727套

走势	排名	游戏	发售信息	销量	机种
↓	4	星之卡比 极端超华丽 星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	■2008年11月6日发售 ■Nintendo■动作	◆本周 140934套 ◆累计 910017套	NDS
↑	5	淑女风范 わかままファッション ガールズモード	■2008年10月23日发售 ■Nintendo■模拟经营	◆本周 105225套 ◆累计 546740套	NDS
↑	6	旋律天国 金 リズム天国ゴールド	■2008年7月31日发售 ■Nintendo■音乐	◆本周 84515套 ◆累计 1367429套	NDS

7 NEW 梦幻之星 ZERO NDS

ファンタシースター ZERO

■SEGA■2008年12月25日发售■动作角色扮演■4800日元



游戏最大的改变就是增加了"涂鸦板式"的聊天方式，不但比一板一眼的打字聊天形式有趣，在战斗中快速地给队友表达自己的意图也更及时有效。单机流程过短其实也是在提醒玩家本作更注重联机协作，光是把所有的这类任务做一遍就够大家忙活好一阵子了。

本周：84 055套　累计：84 055套

走势	排名	游戏	发售信息	销量	机种
→	8	口袋妖怪 白金 ポケットモンスター プラチナ	■2008年9月13日发售 ■Nintendo■角色扮演	◆本周 78653套 ◆累计 2224209套	NDS
↑	9	Wii Fit Wii フィット	■2007年12月1日发售 ■Nintendo■体育	◆本周 71347套 ◆累计 3024779套	Wii
↑	10	马里奥赛车Wii マリオカート Wii	■2008年4月10日发售 ■Nintendo■竞速	◆本周 69913套 ◆累计 1994044套	Wii

作为PS3上少有的角色扮演游戏，《白骑士物语》很好地完成了自己的任务，首周20.7万的销量不但创下了仅次于《潜龙谍影4 爱国者之枪》的好成绩，游戏结局相当明显的续作意图也说明了必然系列化的趋势。硬件方面，本周NDS（包括NDSL和NDSi）在日本地区的累计销量已经突破2500万，如果再算上Wii，目前任天堂已经占有了日本游戏市场70%以上的份额，奠定了其在年末商战中的霸主地位。

数字赋榜

游戏销量之最差评选

虽然每年年末杂志都会对一年来日本的游戏市场进行一次总结，不过为了在网络讯息发达的今天能够吸引玩家的眼球，日本游戏媒体也顺应潮流地组织了一次游戏界的“酸草莓奖”评选，将今年在三大家用机平台(Wii、PS3、X360)上“不争气”的游戏集体曝光。当然各位玩家在看到以下的内容时也不用过于认真，因为一个事物如果在大家的眼中差到了一个极限，那么反而会激发人类更多的好奇心，纷纷想通过其他途径来一睹这些作品的“风采”，当然在这之前请不要忘记准备好“避雷针”(笑)。

Wii销量BAD 10

排名	游戏名称	销量(套)
1	PUZZLE系列Vol.1 数独	482
2	汽车总动员	1045
3	三国志11	1111
4	棉球方块历险记	1852
5	Simple Wii系列Vol.2 大众垂钓锦标赛	2000
6	鬼太郎 妖怪大运动会	3000
7	实况棒球大联盟3	4250
8	欧普纳大冒险	5000
9	露珠的冒险	5000
10	快乐舞动	5010

PS3销量BAD 10

排名	游戏名称	销量(套)
1	拳击之夜3	3415
2	混沌迷雾	3921
3	上古卷轴Ⅳ(廉价版)	6047
4	NBA Live 09	6085
5	雇佣兵2 战火纷飞	7174
6	审判之眼	7531
7	夺命双雄	7628
8	胜利赛马7 极限2007	8000
9	麻将大会Ⅳ	9163
10	铁路迷 台湾高铁	9869

X360销量BAD 10

排名	游戏名称	销量(套)
1	蓝龙(廉价版)	708
2	NBA Live 09	732
3	极速滑行	1092
4	美国职业摔跤大联盟2008	1132
5	桃太郎电铁16 GOLD	1352
6	摔角王国	1370
7	金刚	1526
8	索斯机械兽	1543
9	极限冲刺 终极战争	1550
10	狂野西部	1557

2008 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2008年1月1日

名次	机种	总销量	12月15日～12月21日	12月22日～12月28日
1	PSP	3 681 871台	145 957台	118 765台
2	Wii	2 900 203台	131 054台	134 958台
3	NDSL	2 692 309台	50 308台	56 453台
4	NDSi	1 231 359台	204 144台	188 697台
5	PS3	981 620台	39 136台	45 989台
6	PS2	436 613台	8 662台	10 404台
7	X360	318 472台	12 914台	13 011台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2008年12月14日～2008年12月20日

排名	游戏	资料	销量	机种
1	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：1	◆本周 449918套 ◆累计 5350901套	Wii
2	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	■Nintendo■2006年5月15日发售 ■动作■上周排位：4	◆本周 411922套 ◆累计 6273320套	NDS
3	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	■Activision■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：2	◆本周 404077套 ◆累计 2559492套	X360
4	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 382096套 ◆累计 4850083套	Wii
5	乐高印第安纳琼斯 Lego Indiana Jones: The Original Adventures	■LucasArts■2008年6月3日发售 ■动作冒险■上周排位：6	◆本周 323565套 ◆累计 1577775套	X360
6	功夫熊猫 Kung Fu Panda	■Activision■2008年6月3日发售 ■动作■上周排位：7	◆本周 309086套 ◆累计 1349321套	X360
7	成人的大脑DS训练 Brain Training	■Nintendo■2006年4月16日发售 ■实用软件■上周排位：9	◆本周 249351套 ◆累计 3999051套	NDS



8 吉他英雄 世界巡演 Wii

Guitar Hero: World Tour

■Activision■2008年10月26日发售■音乐■上周排位：5

对于一款知名的音乐游戏系列来说，超过80首歌曲、可以使用贝斯、鼓等乐器来进行演奏在游戏的整体感觉上就已经能够带给老玩家足够多的惊喜。除此之外，玩家还能自己编写曲目上传到网络，或下载别人的乐曲来进行演奏，配合可爱逗趣的Mii形象总是让人忍俊不禁。

本周：**228 874**套　累计：**1 305 144**套

排名	游戏	资料	销量	机种
9	世嘉超级明星网球 Sega Superstars Tennis	■SEGA■2008年3月18日发售 ■体育■上周排位：8	◆本周 221896套 ◆累计 1107601套	X360
10	战争机器2 Gears Of War 2	■Microsoft■2008年11月7日发售 ■动作角色扮演■上周排位：10	◆本周 221866套 ◆累计 2512012套	X360

2008年12月21日～2008年12月27日

排名	游戏	资料	销量	机种
1	马里奥赛车 Wii Mario Kart Wii	■Nintendo■2008年4月27日发售 ■竞速■上周排位：1	◆本周 410186套 ◆累计 5761087套	Wii
2	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros	■Nintendo■2006年5月15日发售 ■动作■上周排位：2	◆本周 392791套 ◆累计 6666111套	NDS
3	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	■Activision■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：3	◆本周 325954套 ◆累计 2885446套	X360
4	Wii Fit Wii Fit	■Nintendo■2008年5月21日发售 ■体育■上周排位：4	◆本周 316579套 ◆累计 5166662套	Wii
5	乐高印第安纳琼斯 Lego Indiana Jones: The Original Adventures	■LucasArts■2008年6月3日发售 ■动作冒险■上周排位：5	◆本周 261835套 ◆累计 1839610套	X360



6 功夫熊猫 X360

Kung Fu Panda

■Activision■2008年6月3日发售■动作■上周排位：6

游戏很好地还原了电影中的经典台词和桥段，不但充满东方气息的场景让人流连忘返，和单纯的动作游戏比起来，光是看到胖墩墩的阿宝在你的眼前蹦蹦跳跳就已经具备了很多的喜剧元素。当然流程过短和过于单一的角色育成要素还是成为了电影改编游戏不可避免的硬伤。

本周：**250 179**套　累计：**1 599 500**套

排名	游戏	资料	销量	机种
7	战争机器2 Gears Of War 2	■Microsoft■2008年11月7日发售 ■动作角色扮演■上周排位：10	◆本周 242044套 ◆累计 2754056套	X360
8	成人的大脑DS训练 Brain Training	■Nintendo■2006年4月16日发售 ■实用软件■上周排位：7	◆本周 236067套 ◆累计 4235118套	NDS
9	使命召唤 战火世界 Call of Duty: World at War	■Activision■2008年11月11日发售 ■主视角射击■上周排位：－	◆本周 215922套 ◆累计 1348486套	PS3
10	马里奥赛车DS Mario Kart DS	■Nintendo■2005年11月14日发售 ■竞速■上周排位：－	◆本周 211877套 ◆累计 5070679套	NDS

モンスターハンター MONSTER HUNTER 3 -tri-

文 火云　美编 anubis

怪物猎人3 tri		Capcom	动作
Wii	Monster Hunter 3tri		日版
	发售日未定	1～4人	售价未定
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定



横行于沙原的巨大怪兽

除了之前公布过的海龙等新型怪物之外，本作中还会有更多新的怪物出现在玩家的面前，即使猎人熟悉的系列传统怪物在本作中也会经过大幅度的改变，比如猎人熟悉到不能再熟悉的雌火龙就将呈现出完全不同的特征。



波尔波罗斯

以不可一世的姿态在沙原中横行的巨大怪物。跟飞龙种不同的地方是没有翅膀，不过它的双腿更加粗壮更适合在陆地奔跑，坚硬的头部使它的冲撞更加具有杀伤力。波尔波罗斯喜欢待在沙原的泥沼中，在水位较深的场所经常可以看到它将整个身体沉在泥巴中。这个大家伙居然喜欢吃栖息在沙原的巨大昆虫，经常能够看到它破坏昆虫的巢穴企图寻找猎物的身影。我们可以发现“兽龙种”是系列第一次出现的种族，由此可见本作中兽龙种的生物绝对不止一种，它岩石般的头部看起来很像岩龙，而整个身体则更像是现实中远古的霸王——霸王龙，像这种以后肢行走的直立型巨大生物在系列中也不多见。

兽龙种

生态Check 束缚吼叫

就像很多大型怪物一样，当波尔波罗斯进入愤怒的状态后，它会发出震耳欲聋的吼叫声。听到吼声的猎人会做出用手捂住耳朵的动作，而且还会在原地陷入一段很长时间的硬直状态。如果此时波尔波罗斯使用冲撞攻击，那么猎人就在劫难逃了。如果使用无法进行格挡的武器挑战波尔波罗斯，那么就要做好各种应急措施，防御力较低的远程武器猎人看来必须选择带有“耳栓”技能的装备再来挑战这个大家伙了。



©Capcom CO., LTD. All Rigths Reserved.

生态Check 潜伏在泥沼深处

或许是为了保护自己避免被炽热的阳光曝晒，波尔波罗斯养成了像河马那样把身体潜藏在泥沼水底的习性。因为它潜伏在泥沼时会将位于头顶的鼻孔伸到水面上进行呼吸，所以即使长时间潜在水下也不会出现呼吸困难的状况。玩家在进入泥沼后可要小心确认周遭的环境，避免踩到它的鼻子而被突然从泥底钻出的它顶个正着。





▲这个庞然大物似乎可以在积蓄雨水而形成的泥沼中勉强走动，不过似乎被泥浆包围的它无法给猎人造成致命的伤害。

巨大的泥怪在水中并不灵活

生态Check 甩出泥块

只要猎人不小心靠近潜伏在泥沼中的波尔波罗斯，就会被它从泥浆中钻出时用头部奋力向上顶的攻击击中。另外，它在泥浆中钻出时还会顺势晃动巨大的身躯将覆盖在身体上的泥巴甩掉，这时泥块会不规则地从它的身上飞溅出来。要预测泥块的落点非常困难，不仅如此，若是被泥块击中就会陷入被泥巴裹住的状态，就像被雪球裹住身体一样，此时猎人的行动会大幅受限，大部分道具将无法使用，而且这样的状态会持续一段时间。有狩猎经验的玩家一定已经知道了解除泥巴状态的方法，没错，只要身边有同伴上来踢上一脚就可以解决问题了，但是单机时玩家可以使用特定的道具来解除这种状态吗？







▲猎人一旦被波尔波罗斯甩出的泥块击中就会进入全身沾满泥巴的状态。陷入该状态时会有一段时间无法做出攻击、防御等行动，甚至连移动速度也会因为身上的泥块而大幅度下降，此时加速奔跑的速度可能还没有平时走路的速度快，自然会更容易遭到怪物的攻击。



▲要小心波尔波罗斯全身裹满泥巴的状态，即使处在周围没有泥沼的场所，它也可以甩出泥块攻击玩家。

千万不要被泥块击中

Check！调出型图标让狩猎更加便捷

本作中玩家可以更加快捷地使用装备在身上的道具，站在可以使用道具进行采集或能够做出攀爬的高低差的场所时，猎人头部上方就会显示出对应该动作的图标，虽然玩家也可以像往常一样自行选择使用道具，不过只要身上带有铁镐或捕虫网等道具，就可以省去选择道具的步骤直接按键采取动作。



◀就连站在高低差平台前，猎人的头部上方也会冒出提示图标，此时只要按A键角色就会往上爬，这样以来玩家就不用担心会发生误操作而耽误时机了。

只需在图标出现时按A键！

生态Check 强烈撞击

强劲脚力与坚硬头部组合而成的冲撞攻击恐怕将是猎人有史以来遭遇的最强“龙车”。在画面中我们可以发现因为波尔波罗斯蹬踏地面的力道过强，而在身体后方喷起了高高的沙柱。所以在与它战斗时一定要小心不要被冲撞攻击顶到。

▶巨大的后蹬力形成的沙柱说明了波尔波罗斯这一顶雷霆万钧的力量，要避开如此猛烈的冲撞似乎相当困难，也许使用格挡才是最安全的做法。



雌火龙

拥有巨大双翼，既让人着迷又让人恐怖的雌性火龙。原本是地位被界定在陆地上的飞龙，不过经常会有飞到空中对地面的猎物进行袭击。在本作中不仅外观，就连习性也有所变化。伸展出巨大双翼在低空飞翔的姿态充满魄力，习性上的变化会让本作中的雌火龙充满攻击性，而它的攻击手段在本作中也会发生很大的变化。雌火龙张开双翼时我们可以清楚地观察到翼膜上的斑状花纹更加细腻。

飞龙种

重新制作的龙之女王





生态Check 滑翔攻击

以前的雌火龙因为经常在地面做出攻击而被玩家笑称为“陆地女王”，在本作中的这招滑翔攻击将彻底改善老猎人对它的印象。飞上天空后以巨大的身躯滑向地面的猎人充满震撼力。因为在下落时它会把两翼朝左右两侧张开，所以俯冲的攻击范围将会非常大。虽然在前寄作中的飞龙偶尔也会出现俯冲攻击的动作，但是大部分都是以爪子作为攻击武器，从公布的图片中我们可以看出本作中雌火龙滑翔攻击的过程中将会张开血盆大口，想必攻击力也会高出许多吧。



◀会让玩家对雌火龙的印象彻底改观的滑翔攻击，压迫感十足。经过全新设计的雌火龙不仅会在地面，也会在空中袭击猎人，在进行狩猎的过程中千万不可大意。





▲要是持续对雌火龙造成伤害，就有可能使其放弃已经抓住的猎人，所以联机时有同伴被雌火龙抓住就要全力对其发动进攻。

生态Check 束缚攻击

系列之前火龙出场的动画中我们曾经看到过它从空中使用双爪抓住食草龙的袭击动作，本作中雌火龙便能够使用强韧的双爪将猎人抓住，并将对方按在地面进行攻击。只要被雌火龙的双爪困住，似乎就很难脱身。看来在没有同伴的帮助下独自迎战雌火龙将是一件非常危险的事情。

生态Check 空翻攻击

在原地后空翻的同时使用尾巴攻击身体前方的猎人，虽然是老招式但是在本作中的动作将更加洗练，隐蔽性更高，从空翻时地面扬起的沙子可以看出力道似乎也比之前要强上不少。一旦被它的尾巴上的毒刺打中，猎人就会进入中毒的状态，所以战斗时应该尽快将他的尾巴切断来扼制它的空翻以及甩尾攻击。



生态Check 冲撞

夹着猛烈的气势向前方的冲撞攻击，也就是猎人们最熟悉的龙车攻击了。在本作中雌火龙在龙车攻击时的急停或突然转向将更加灵活，别以为向它冲撞的侧方翻滚就能轻易回避。



▲向着目标高速冲刺，这也是猎人在狩猎时应该优先学会回避的攻击。



◀在进入愤怒状态后雌火龙冲撞攻击的速度和破坏力将大幅度提升，气势也上升了一个档次。

怪物加入耐力概念

在本作中出现了怪物也会因为采取行动而消耗耐力的设定。当耐力下降时，怪物就会做出和过去不一样的行动。举例说明，当雌火龙耐力不足时，就会发生在冲撞中跌倒，或是吐息攻击的距离变短的情况。不过似乎当大型怪物耐力不足时也会出现寻找小型怪物并将它们吃掉而补充能量的行为。

生态 Check 吐息攻击

火龙最具代表性的“吐火球”在本作中也增加了新的攻击方式，除了原有的单发和三连发吐息攻击外，朝着一定范围喷吐火焰的新招式将极大地考验玩家的闪避能力。



▲朝着身体前的三个方向连续喷吐火球是前几作中雌火龙的拿手好戏，如果玩家的站位不理想就很难回避，火耐性差的装备将会遭到重创。不过，如果能够预先判断出它的吐息攻击，趁着它发招的时候绕到身后就能够攻击到其尾部，断尾之后的狩猎过程就会变得轻松一点。

▼朝身体前方一定范围内喷吐高温火焰的新攻击方式。虽然攻击的距离不如火球攻击，但是这招的攻击范围却相当广，站在其正面的话很难回避，此招有点像铠龙的火焰攻击，但是似乎攻击范围更广。我们可以发现雌火龙在喷火的时候身体周围发出了淡紫色的光圈，看来火焰的温度已经高得无法想象。



地貌特征丰富的沙原

沙原中的神秘怪物



在沙原里也有弥漫着沙尘的区域，似乎是由于阳光照射而发热的空气阻隔了光线直线前进的缘故，当玩家踏进这块区域后四周的景色会出现模糊歪斜的现象。在图中我们可以看到飘浮在沙原地表上像鱼一样的影子，这到底是栖息在沙漠中的怪物还是海市蜃楼的幻影?

昆虫型的怪物出现



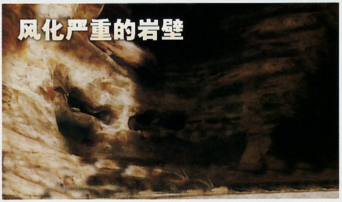
将我们日常生活中常见的昆虫巨大化是该系列的特色之一，我们在沙原中就可以看到身形数倍于普通蚂蚁的怪物。耸立在怪物身后的怪异岩柱应该就是这些蚂蚁们所筑的巢穴，不知道攻击他们的巢穴是否会遭到蚁群的围攻。

阳光无法照到的洞窟



阳光无法照射进位于岩壁中的洞窟，所以这里的温度会与洞外有明显的差异，在这里需要用到本作中新加入的道具“火把”才可以看清楚洞中的状况，不过在这里的采集点应该可以采集到特有的素材。

风化严重的岩壁



由许多坚硬的岩层构成的区域，在岩壁上还分布着许多长年累月遭到风沙侵蚀而形成的凹进山体的洞穴，这些天然形成既可遮风又可避雨的舒适环境，自然会成为怪物们的居住的巢穴。

被水塘和植被包围的绿洲

虽然系列之前也出现过沼泽这类同一个区域下既有浅水又有植被的场所，但是绿洲这样的生态环境还是第一次出现，沙原中的一抹水塘肯定会成为许多小型怪物聚集的场所，但也因此会招来饥饿的肉食性怪物。



地貌丰富的沙原 虽然几乎都是被炽热的阳光直射的黄沙所覆盖，满眼尽是一片荒芜的区域，不过也存在着沙漠中才有的植物在稀少的水边扎根而形成的一小片绿洲。虽然看起来几乎无法生存，但是在这片荒芜的区域中还是栖息这不少适应了沙漠环境的生物，当然，这些稀有的动物自然也吸引了大批猎人前来冒险。

前所未有的精彩战斗详情公开！



FINAL FANTASY XIII
ファイナルファンタジーXIII



文 玛娜 美编 NINA

一直以来都是犹抱琵琶半遮面的本作终于厚道了一回，这一次居然一举公开了几个与剧情有关的重要情报，游戏的战斗系统也终于完整地公布出来了，心急的玩家还是赶紧向下看吧！从这次的战斗系统来看，本作的进化还是不小的，再配合《FF XII》式的不切换画面进入战斗，相信一定会带给玩家前所未有的爽快感。

最终幻想XIII	Square Enix	角色扮演
多机种 FINAL FANTASY XIII		日版
预定2009年	1人	售价未定
对应机种为PS3、X360		

闪电的过去仍是谜团重重

闪电曾是圣府军的一名军人，不过在游戏开始的时候，她已经脱离了军方成为了反抗圣府军的战士。她并不是因为什么原因被赶出军方，而是出自于自己的决定而离开，在闪电与圣府军之间究竟发生了什么事呢？会是与水晶有关的事情吗？





▲向同伴告知自己已经脱离军方的时候，闪电的表情非常坚定，看起来她对自己的这个决定毫不后悔。

Check！带来力量的神秘装置

在战斗即将开始的时候，闪电的左手突然做出了弹指的动作，她以摩擦的方式操纵了位于大拇指指尖的一个小型机械状物体后，身体就突然被一股雷电一般的蓝色光芒所围绕，同时也获得了能够操纵重力的力量。与之前看到的斯诺手臂上的纹章不同，闪电用来操作重力的则是机械，可能意味着这个物体并非来自法尔希，而是出于军方的高超技术。



▲轻轻擦动手指上的装置便得到了力量，不过这个装置所处的位置还真是危险啊，好像很容易在平时被碰到的样子。

©SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA

为了处置背叛者而步步紧逼的圣府军

闪电曾工作过的圣府军中并不仅仅只有一般的士兵，除此之外，还有威力强大的兵器与各种怪物，这些才是圣府引以为傲的强大王牌。圣府军在利用怪物本身的强大力量同时，还会以自身强大的科技技术对怪物进行改造，将机械和生物结合在一起以达到最强大的破坏力，强大的科技力量和怪物让圣府永远都对自身实力无比自信，而脱离圣府的闪电无疑勾起了他们对背叛者的强烈恨意。

在游戏中，圣府军与闪电有着数次激烈的冲突，在这些冲突中，除了斯诺和香草之外，似乎还有一些同伴在帮助着她……



▲在上一次的报道中，我们看到香草被圣府军逮捕的场景，这是因为圣府军挑选出了一些疑似受到脉冲影响的人，并以“为了防止这些人对茧造成不良影响”的名义定期将他们流放到脉冲，不过为什么香草会成为其中的一员还是个问号。





◀这个穿着奇怪盔甲的敌人是被称为“特殊战术师”的军官级士兵，在他的身上可以感受到一股一般士兵所没有的巨大力量。



◀圣府军所饲养的“军犬”，又是怪物与机械的结合产物。

第三位『路希』的真实身分揭晓！

Oerba Dia Vanille

欧尔巴・黛亚・香草

一直以来，我们都猜测在闪电和斯诺身边出现的橙发少女也是一名路希，这个已经不算是秘密的秘密终于在官方近期公布的情报中得到了证实，橙发少女果然就是第三名路希，而她的名字叫做香草。

身为路希的香草和闪电、斯诺等人一样，都被法尔希赋予了相同的使命，根据她自己的说法，这些使命都是她亲眼“看见”的，法尔希将这些使命通过“幻视”的形式告诉她。与其他两名同伴不同，香草本身的言行举止非常活泼，在游戏中经常能看到她与其他同伴嬉戏的场景，不过，在她开朗表面的背后其实却隐藏着极为残酷的命运……

Check！新出现的神秘男子

这张图片相当值得我们注意，图片中除了闪电之外，还有一名背对着画面的男子，这名男子和闪电似乎已经认识很久了，难道会是在军队的时候认识的吗？





瞩目！高速战斗

到目前为止，关于《FF XIII》的剧情与角色我们已经有了一个大致的认识，不过本作独创的高速战斗系统究竟会以什么样的形态出现还是一个谜团，在这次的前线里，我们就为大家带来这个看起来超炫的高速战斗系统的情报。第一眼看到这次的战斗画面时，相信有不少玩家会觉得非常简洁，不过在这简洁的画面中其实还隐藏着庞大的情报量和秘密喔。

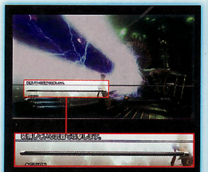


先储存所有的指令再一口气执行！





本作战斗的最大特色就是可以将选择好的指令储存起来一起执行，目前最多可以储存的指令数量是三个。在执行指令的时候，角色采取的行动也会随着储存的指令种类、顺序而改变，譬如说储存指令的顺序是攻击、防御、雷魔法的话，其动作就会和执行防御、攻击、雷魔法时的动作不同，如果在其中使用“挑飞（うちあげ）”的话动作还会更为华丽，如何找出最有效率的指令组合将会变得相当值得研究。



这条在“战斗指令”与“已选择的指令”中显示的计量表被分为了三格，它会显示正在执行的指令，所以当敌人攻击的时候便会变成空白。

全新系统！消耗式指令

本作另一个让人惊讶的变化就是游戏中可能彻底取消了 MP 的设定，所有的指令（攻击、魔法等）采取的都是消耗制，而每个指令右边的数字即代表了该指令的消耗值。举例来说，由于游戏中最多可以储存 3 个消耗值为 1 的指令（也就是说一次攻击的最大消耗值是 3），所以玩家可以在一次攻击中使用“攻击”、“火焰术”、“回复”这三个消耗值为 1 的指令，也可以使用一个消耗值为 3 的“超火焰术”。这个全新的消耗式指令系统在角色扮演游戏中并不多见，相信能带给玩家一些新鲜感，而现在最大的疑问就是每次战斗的消耗值会不会随着升级而有所增加呢？





Check！战斗菜单可以自由定制？

仔细观察这次公开的战斗画面就会发现指令选择菜单中有个令人相当在意的细节：通常的菜单是以“技（わざ）”、“黑魔法”、“白魔法”这样的大类别作为第一层，将其他指令分门别类地放置到里面以便玩家选择，而在闪电与圣府军战斗的这张图中，指令菜单则将“攻击（たたかう）”、“挑飞（うちあげ）”、“火焰术”（ファイア）、“超火焰术（ファイガ）”、“回复（ケアル）”等各不相干的几种指令放到了一级菜单，莫非本作中玩家可以自行编辑自己常用的几个指令？



▼与标准指令不同，本作的指令似乎可以“自定义”？





自由控制的 ATB！



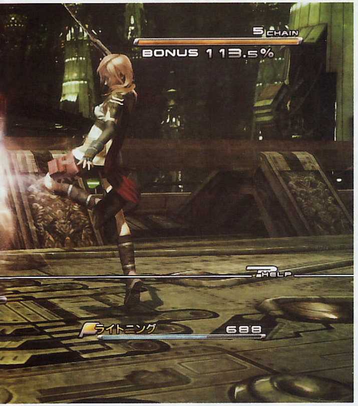


动态时间战斗（ATB）是“《FF》系列”的代表性系统，它是指“会随着时间经过而累积行动槽，等行动槽全满的时候采取行动的战斗系统”。本作也继承了这项系统，不过本作中的 ATB 也与系列各作有所分别。

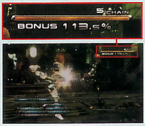
往常的系列作品中，当 ATB 槽积累满了之后玩家就可以行动，行动后 ATB 槽便会变空并继续开始积累，但是在本作中，由于采取了“预先储存指令再一口气执行”的系统，所以 ATB 积累满了之后，玩家可以根据自己的需求自由选择究竟执行几个指令，如果只使用一个指令的话，那么 ATB 槽就不会完全使用完，而玩家也可以尽早轮到下一波行动。这个独特的系统在对付一些特定敌人的时候一定会起到相当大的作用，特别是使用辅助魔法与回复魔法的时候更是影响重大，可以预见，合理地决定消耗多少 ATB 必将成为本作战斗时非常重要的战略。

前作 UCG 评分回顾 游戏名 最终幻想XII 机种 PS2 评分 30

系统初介绍！



连锁与奖励



画面右上方可以看到一条橙色的计量表，计量表的上方和下方则是“CHAIN”和“BONUS”的字样，其中“CHAIN”是表示攻击连续命中次数的“连锁数”，相信这点应该没有什么疑义，而表示奖励的“BONUS”与橙色计量表究竟意味着什么目前还没有进一步的情报，我们会在之后的前线中继续为大家跟踪报道。

肉眼可以确认的 HP 与敌人名称



在系列前作中，玩家需要使用侦查术才能看到敌人的详细情报与 HP，而本作中就不用这么麻烦了，敌人的 HP 会与名称一起显示出来，这对我们来说可要方便许多了。

实战！速度感十足的华丽战斗画面

本作采取的是已经成为了主流的可见式遇敌，当碰到敌人后战斗就会开始，而且从遇敌到开始战斗是以无缝方式衔接，流畅的战斗过程充满了速度感，也让战斗的节奏更为流畅。

在实战的画面中，结合本作的系统，我们还可以得到更多的信息。像是当闪电使用“攻击”指令向敌人发起进攻的时候，居然同时击中了两个敌人并造成了复数的伤害，这可是在系列前作中相当少见的情景，难道在本作中加入了更强的动作要素，当敌人比较接近的时候可以同时击中并造成复数伤害？



▲除了“PSICOM 治安猎兵 C”受到的 138 点伤害之外，他身边的敌人也受到了 7 点和 6 点的伤害，虽然数值不大，不过已经很让人惊喜了。



▲这张图上也同样，闪电只攻击了一次，但敌人的身上却跳出了几个伤害值。



▶使用武器的时候是用右手为主，而使用魔法的时候则是以左手为主。闪电的战斗习惯似乎是这样的。



▲与巨大敌人的战斗，战斗中闪电的武器可以随着指令自由变幻形态，像是在剑、枪之间的互换等等。

Check！多人合作的追击系统？

除了闪电的战斗场景之外，最新公布的情报中还公开了斯诺和其他两名反圣府组织成员以 3 人小队的组合战斗的场景，在他们的战斗中出现了“其他队伍成员对被打飞到空中的敌人采取了追击”的合作攻击场面，不知道这是特别演出还是本作中确实有“联手攻击”的系统呢，另外，战斗中玩家还可以自由切换操作的角色。

新闻资讯 前线狙击

FINAL FANTASY XIII



真·三國無双 MULTI RAID

マルチレイド

PSP	真·三国无双 联合突袭	Koei	动作
	真·三国无双 MULTI RAID		日版
	预定2008年2月19日	1～4人	4800日元
	对应周边未定		

文 纱迦

美编 anubis

被戏称为“怪物猎人无双”的本作确实看点满载，游戏系统先不说，光说每个无双武将的觉醒英姿就极具看点。目前官方已经公布了19个角色，他们的造型都相当另类，令人看过之后久久难忘。值得一提的是PSP版《无双大蛇 魔王再临》已经收录了其中的3个造型，不知道如果有《真·三国无双5 猛将传》的话，会不会来个全部收录呢？

吕布

此无双非彼无双 虽无最强有更强！



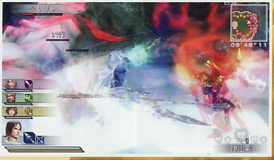
不一样的无双

蛮荒武圣

关羽

本作已经通过各种途径公布了试玩版，喜欢《无双》的朋友可得注意了，这次的“无双”真的是来了个大变样。最明显的一点就是同屏敌人急剧减少，别说一骑当千，最多也就一骑当十。其次是游戏增加了很多奇幻色彩，如一飞冲天、满天光线之类的东西，都是以前系列里看不到的惊悚场面。

游戏的玩法大家想必都已经知道了，与《怪物猎人》比较接近。玩家要不断打倒敌人刷素材，然后用素材去打造好的武器，并炼成一些特殊能力。另外值得关注的是，这次游戏中会出现很多系列之前没出现过的敌人，例如巨大的机关兵器等等。而且这种敌人挨打时没有硬直，这一点也和系列一贯的风格有很大出入，因此打法也要作出相应的变化。



△大概是因为画面效果太夸张，本作同屏人数激减。



金毛狮王+布兰卡？

张飞

真·无双觉醒

被大家戏称为“超级赛亚人变身”的真·无双觉醒是本作的最大看点。看着这些熟悉的角色变身为一些似是而非的夸张造型，就算不玩游戏的人也能够评头论足，从这点来说 Koei 无疑是成功了。这回的“前线狙击”特意收录了多名武将的觉醒英姿，供大家“瞻仰”。

目前已判明，变身的条件与觉醒槽有关，只是尚未判明是否不蓄满也能发动。觉醒之后，除了样子会变化之外，全能力上升，行动速度上升，装备的武幻能够发挥作用。

觉醒最关键的一点在于：系列的象征——“无双乱舞”，在本作中能且仅能在觉醒中发动。



精灵王中山靖王之后

刘备

常山赵子龙激情变身！





大战传说中的巨兽辟邪！

战到上天入地！

熟悉《无双》的朋友应该看得出来，本作的人物造型是根据《真·三国无双5》根据而来的。实际上各角色的动作也是根据5代改编而来的。5代的特征就是废除了△取消□的蓄力攻击系统，改为□△连按的连舞系统。本作继承了□连攻击、△强攻击的系统，不过加入了更换武器的设定，如此一来，每个角色的动作真的称得上是丰富无比了。

不过本作还强调空中战。前面已经说过了，一飞冲天的场面在本作中经常出现，因此空中的攻击再不像过去那样只有□和△了，而是有各种丰富的攻击技巧，包括空中连击、空中冲刺攻击等等。此外还有把敌人打到空中，再从空中击落到地面上猛打的华丽技巧，玩起来令人热血沸腾。



千岁精灵弓箭手

月英

诸葛亮

白袍巫师甘道夫

不止一个人的无双

本作名为联合突袭，不用说自然是相当强调多人合作的。游戏中专门设立了联合槽和突袭魂两大多人合作专用的模式，鼓励玩家联机的想法一览无遗。

游戏中每个任务允许最多4人联机，所有任务均支持联机完成。联机时，玩家获得的武勋（即经验值）中包含了一起进行任务的其他玩家的部分武勋。任务完成时，获得最高武勋的角色可荣获 MVP 的称号，这样会有奖励加成。

每个任务中有主目标和特殊目标的设定，要想在一次挑战中全部完成并不容易。此外任务也有难易度之分，最高难度的任务即使玩家拥有最好的装备也不能乐胜，因此一定要和其他玩家联手完成。而且如此一来获得的战利品和武勋更多。



▲这个红宝石一样的东西就是打败强敌后的战利品。



◀左上方红色的槽是体力槽，而联合槽是名字下方的黄色槽。

联合槽

本作在敌人的体力槽下方还会显示一条白色的槽，这就是新增的联合槽（Multi Attack Gauge）。顾名思义，这条槽会在敌人遭受多名玩家的联手攻击时增加，涨满之后当敌人被打倒时，玩家就能额外获得一个道具作为奖励。联合槽只会出现在诸如吕布这样的强敌身上，杂兵和普通的机关兵器是不会有的。

联合槽的引入很好地突出了本作的主题：联合突袭。这完全是对联机玩家的奖励，如果本作对应 Ad hoc 网络的话，打宝刷怪就异常方便了。



互换武器

本作中玩家可以同时携带两把武器上战场，其中一把必定是该角色的原配武器。不过另一把可以随便挑选。武器其实代表的是动作模组，用赵云的武器就能用赵云的动作。因为有了互换武器的系统，现在就算是让孙尚香用赵云的招式也是完全可行的！如此一来便可形成远近皆宜的强势局面。

游戏中按○键即可实现换武器，这个过程非常快捷，因此通过互换武器还能实现不同武器间的连携。例如先用枪将敌人打飞，再换弓箭追击，这可真是有无限的可能性了。



冲刺和锁定

这回 R 键的效果改为冲刺。冲刺可以在地面或空中发动，发动后能够迅速前进一段距离，利用冲刺还能取消攻击后产生的空隙。如果你玩过《高达无双》的话，应该会对冲刺有更深刻的了解。

本作强调空中战，又有空中冲刺，自然就有锁定的加入。利用锁定的话，对于追击空中的敌人，尤其是利用冲刺来接近敌人就非常轻松了。这回游戏将强调所谓的立体 COMBO，指的就是从地到天、从天到地的华丽连续技，活用冲刺和锁定的话人人都能掌握！





■四打二的混乱局面，硕大的黄色圈即为锁定框。



■仔细看看画面有不少信息，如ジェミニ是联机玩家的名字。



突袭魂

这是仅在多人联机时才会有效的系统。突袭魂会在击破敌人之时会发动，在同一区域内战斗的其他玩家将吸收突袭魂，之后会增加觉醒槽。这个系统也是强调配合的，如果想快点觉醒，就需要友军奋勇杀敌，双方互相配合的话战斗会更有效率。



▲▶同伴将高顺击破，突袭魂立刻飞到了玩家控制的赵云身上。



战玉

▲新增的金属性攻击发动画面。

战玉其实就是过去的属性玉。利用战场上拿到的战利品可以炼成战玉，当武器装备了战玉之后就具备了属性。这次的属性共有5种，以中国的五行——金木水火土来表示。玩家最多能装备4种属性，每种属性的效果都不一样，传统的斩、阳、雷等属性都没出现，看来还有隐藏属性（例如阴阳）。新增的重力属性是令敌人无法进行普通的跳跃，同时空中技巧的落地速度加快。

木属性	攻击时带绿色，效果为有一定几率让敌人中毒
火属性	攻击时带红色，效果为有一定几率让敌人燃烧
土属性	攻击时带紫色，效果为有一定几率让敌人处于重力状态
金属性	攻击时带黄色，效果为有一定几率让敌人昏迷
水属性	攻击时带蓝色，效果为有一定几率让敌人冻住

武幻

武幻是强化武将能力的装备道具，双手双脚均可以装备武幻，即一名角色最多能装备4个武幻。武幻带来的不仅仅是能力上升之类的普通效果，像“强攻击附加冲击波”、“无双乱舞强化”这样的特殊效果也可以通过武幻来实现。而高级武幻还附有超级跳跃、瞬间移动等超人般的技能。

双手双脚4种武幻的组合，还可以令武将的天性发生变化。天性是类似于固有技一般的技巧因为武幻能够自由变更，因此天性也可以变化。





消费道具

这次的消费道具和正统作品不一样，玩家在出征前可以选择带哪些消费道具，这样到在战场上就可以根据需要来使用，使用时间可以由玩家来决定。消费道具的种类分为回复体力、能力上升、攻击敌人等多个种类。

■**活力杭**：设置在地面上的回复装置。处于范围内的我方全员均可恢复体力。
■**肉包子**：最基本的体力回复道具。
■**爆裂不动石**：对敌人投掷的道具，击中机关兵器之后，能令其当场瘫痪、动弹不得。

武将卡

在都市与武将对话，就有可能拿到他的武将卡。玩家可以自行设定一组卡，卡组的上限是 5 张。每张武将卡都有不同的效果，目前看来这些效果都是对都市的设施造成影响的。

根据卡组的效果，在玩家完成一个任务之后，都市设施就会得到相应的提升，待蓄满一条槽就会升级。升级后的设施能够提供更好的服务。不过需要注意的是，升级时还要有对应的素材。

武将在游戏中必须找到好的武将卡，然后多完成任务，这样才能让都市设施快速升级，不知能否重复挑战最简单的任务，如果能的话就要轻松一些。



▲月英卡的效果是增加锻冶屋的效果。



巴西狂欢节女王 甄姬

都市设施大检阅

本作的都市功能类似于《怪物猎人》的村子，里面有 9 种设施供玩家使用。下面就让我们来看看这 9 种设施的功能吧！

卫兵 在傻头傻脑的卫兵处接受的任务，居然是和主线有关的剧情任务。总之想快点通关的话，就多来找他吧！

依赖揭示板 这里就是接受各种支线任务的地方了，未来还会有下载任务在此处提供。这里定然是各位玩家跑得最勤快的地方。

よろず屋 よろず屋就是商店的意思。在这里可以购买各种携带上战场的道具，也能卖掉不需要的东西。随着等级的上升，贩卖的道具种类也会越来越多。

锻冶屋 这里自然是用来合成武器的。等级上升后，可以作成的武器也会越来越多。由于副武器可以自由选择，究竟哪一把更好用，的确是一件很费思量的事情。

工房 工房和锻冶屋的不同在于这里只能改造战玉。战玉会对角色的能力和武器产生影响。等级越高，战玉的种类越丰富。

学问所 这里是制作武幻的地方。武幻能让角色附加一些特殊能力，等级影响可以制作的武幻的种类。

交易所 在这里可以和别人交换自己不需要的炼成素材，不过不能进行连续交易。每次交易完成后就要等一段时间才能再次进行。另外能交换的素材种类也受等级限制。

仓库 仓库：带上战场的东西有限，多出来的东西就得放到仓库里。保管的数量上限受等级影响。

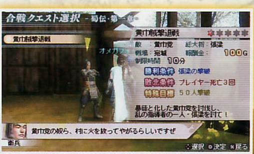
转生祠 在这里可以进行转生，有关转生的知识请接着往下看。



超级赛亚人二段变身 马超



铁枪无敌鬼丈夫 孙策



▲黄巾贼击退战，一看就是初期的关卡。



▲空中浮游、连续跳跃、大飞翔……怎么看都是些很神棍的技能啊！



转生系统



▲转生为LV1的刘备。难道说转生后等级归零?

《真·三国无双》人物众多，究竟哪个才是你的最爱呢？对于一款明显要谋杀玩家两位数甚至三位数的游戏来说，如果只能使用一个角色的话就太苛刻了。因此游戏不但允许各角色互换武器，而且还加入了转生的设定。

只要在都市的转生祠那里进行简单的选择，玩家就可以变换自己使用的角色，这就是本作的转生。转生之后，玩家之前获得的金钱和道具将完全保留，是一个非常贴心的设定。

一般游戏的转生需要把等级练满之后才能进行，本作看来似乎没有这个设定。不过想必也不会允许玩家随时换人，具体如何还待观望。



对战任务

除了之前一直强调的攻克据点的任务之外，游戏中还有主线任务和对战任务。对战任务是玩家之间进行对决的任务，对战任务最多支持2对2的四人对战。对战任务的胜败条件比较简单，双方各有一条槽，如果有人被打死的话会复活，不过复活时会消耗那条槽。哪一方的槽先消耗光，哪一方就算失败。除了对战的双方外，还有第三方势力在对战任务中乱入，阻碍双方的对决。

看到对战任务，不得不令人想到Capcom正在开发的《战国BASARA 战斗英雄》。2对2的方式和槽的消耗，这些设定如出一辙。不得不说光荣这招够狠的。





◀赵关孙张的四人大混战。





▲混战之中黄巾三兄弟突然出现搅局。

相信各位读者拿到本期杂志的时候，应该也离月底新作的发售日期不远了，而在春节期间大家掌机游戏仍然是谋杀大家时间的“罪魁祸首”，除了内容更加丰富的《世界传说 光明神话 2》外，同样强调联机协作的《最终幻想水晶编年史 时之回声》相信也会成为联机游戏的新宠，伴随大家度过一个开心与热闹的假期。



在非洲的大草原中感受了壮丽与辽阔，在日式的小庭院中体验了精致与美丽之后，又一款“观光型”游戏将在 PS3 上推出。而这次是由我们的华人制作人陈星汉带给全世界的创意之作。《花》自从在 TGS2007 公布以来，以其美丽的景色与神秘的玩法而令人关注，这款开发时间长达 2 年的 PSN 游戏有何独特魅力呢？



召唤之夜X 泪之王冠

NDS 角色扮演 ■サモンナイト X ~ Tears Crown ~ ■日版
■NBGI ■预定 2009 年内发售

［文：晴天］



和可爱的召唤兽一起踏上征程

喜欢“《召唤之夜》系列”的玩家估计看到这则短波又会兴奋不已了，虽然这次游戏的类型变成了传统的角色扮演游戏，但在人物育成等方面还是保留了系列作品诸多的经典要素，力求让新老玩家都能从游戏中找到自己感兴趣的内容。以下我们就先为大家介绍与游戏中反派角色和战斗系统相关的内容，希望游戏的发售日早点到来吧！

奥梵多三魔人

本作的故事主要围绕鲁因哈姆（ルーンハイム）大陆上赛雷斯缇亚（セレスティア）王国和德尔缇亚那（デルティアナ）帝国间的战争展开，而为了帮助帝国成功实施侵略，宰相古拉纳德从黑暗大地“奥梵多”召唤出的三名魔人也成为了主人公最大的威胁。



维德：拥有机械身体的魔人，虽然攻防能力相当出众，但头脑却不太好使。

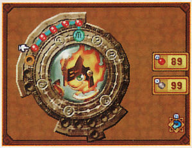
菲蕾：全身被火焰所包围的妖艳美女，性格残忍，而且经常使用操纵火焰的能力到处布置陷阱。

阿什利：乘坐钢铁巨人的少女，由于两人经常一起行动，所以他们的关系更像是父女。



召唤魔法

游戏的战斗采用大家喜闻乐见的“回合制”，而除了普通攻击之外，系列特有的“召唤魔法”也同样会在战斗中登场，不过使用的前提则是玩家必须在持有“召唤晶球盘”的前提下，将一定数量的“玛娜晶石”镶嵌到晶球盘上才行。游戏中获得“玛娜晶石”的途径很多，而且在后期将某些特定颜色的“玛娜晶石”镶嵌到晶球盘上还能强化召唤魔法的效果，使战斗的效率大大提高。



◀从图片中我们能看到晶球盘的具体构造，不过游戏中的“玛娜晶石”只有右侧显示的两种吗？

协力技

和其他同类型游戏的设定一样，战斗中玩家也可以使用特殊的“协力技”指令给予敌人更大的伤害。发动“协力技”后 NDS 的下屏幕会显示角色的特写画面和相应的台词，而满足条件发动“究级协力技”后还有相应的动画演出，绝对让游戏的战斗充满看点。

▶上屏幕角色状态下方的计量槽会使用绿、黄、红三种颜色来代表不同的阶段，只要满足计量槽在黄色区域或以上就能点击下屏幕的特殊图标发动“协力技”。

绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌 极限生存挑战开始！

PSP 动作冒险 ■绝体绝命都市 3 坏れゆく街と彼女の歌 ■日版
■Irem ■预定 2009 年内发售

以求生为主题的“《绝体绝命都市》系列”一直都以自己独特的特色吸引着玩家，本次登陆 PSP 上最新作不仅融合了系列前作的各种要素，还在此基础上加上了全新的系统，喜欢求生类游戏的玩家不要错过，因为本作同时也是一款教导玩家实际遇到灾难时怎样处理的实用性游戏喔。

［文：玛娜］



▲在逃生的状态下大家的心情都很烦闷，如果在对话的时候说了让人讨厌的话，ST 也会随之增长。

危险的心理计量表

在之前我们已经为大家介绍了本作中新加入的系统“心理计量表”（ST），这个数值就是以计量表的形式显示玩家在灾难中因承受紧张与不安等情绪而积累起来的压力，当它增长起来的时候就会吞噬掉玩家的 HP，如果不尽快使 ST 降低的话，就算是吃下回复 HP 的食物和药物也无法让 HP 最大值复原，是一项非常关键的数值。现在就为大家详细解说会影响到心理计量表变化的几种情况。

导致 ST 增长的因素

1. 被余震震倒

大地震发生后还会伴随着频繁发生的余震，在行走的时候要随时注意周围的情况并及时蹲下防止被余震震倒。

2. 吸入浓烟

火灾发生后吸入浓烟也会使 ST 增长，要快速离开浓烟区域。

3. 说了过分的话

降低 ST 的方法

1. 好好休息

在街道的许多地方都有可以休息的长椅，这是最方便的降低 ST 的方法。

2. 听本条咲唱歌
3. 对其他人说体贴温柔的话
4. 吃东西

小心二次灾害

虽然地震已经结束了，不过相继而起的余震和火灾却还会屡次发生，在城市中移动的同时，也要密切注意这些二次灾害，尽快逃到安全的地区。



■在充满烟雾的封闭空间中，为了不吸入大量的烟雾需要爬行前进。



▲来到危险地带的时候，高处可能会有东西坍塌下来，用尽全力逃跑吧！



▶道路在地震中可能会完全陷落，只有一条细长的通道可以通过，保持平衡小心翼翼的前进吧。

各种各样的造型

换装一直是系列的亮点之一，本作也继承了这个要素，穿着各种奇怪的衣服进行逃生，感觉上也会轻松许多呢。



▶换装之一：牛仔装。

PSP | 龙士传说 无限 加强版 | 2009 年 1 月 22 日发售

本作是 2005 年 6 月发售的 PS2 同名游戏的移植版，除了保留个性化的人物自创系统外，主要追加了几名全新的同伴和相关的时间，而某些同伴的专用武器也可以通过“锻冶”来进行强化，使他们的战斗力得到进一步提升。

花 遨游花海，让世界恢复生机！

PS3 动作 ■Flower ■thatgamecompany ■美版 ■发售日未定


■游戏的目的是让黑白的世界恢复色彩。

“thatgamecompany”这家名字古怪的游戏公司可能大多数玩家都没听说过，它其实是知名华人制作人陈星汉创办的一家规模不大的工作室，由于《FlOw》等创意作品而在美国游戏业界拿了不少奖项。该公司的最新作《花》是PSN上最值得关注的原创新作之一，在2008年的E3展中，该作曾提供了一个试玩版，以其美丽的视觉与听觉享受让记者们大为赞叹。这是一款创意惊人的游戏，玩家刚开始时操纵的只是一片孤零零的花瓣，在蓝天白云下随风飘零的过程中，需要将尽可能多的花瓣联合在一起，形成空中拂动的花的海洋。最近该作提供了三个试玩关卡。

从《花》游戏启动的那一刻，你就能感受到它的独特氛围。游戏中没有任何界面，一开始是在一间毫无生气的黑白公寓中，这就相当于本作的主菜单。那里没有“开始新游戏”、“读取存档”等选项图标，只要按一个键，游戏就正式开始，整个游戏过程中，玩家可以完全依靠自己的直觉来操作。进入游戏后，从窗台上飘落的花瓣随风而飘，穿过黑暗的洞窟，飘到广袤而美丽的草原。它可以使用六轴手柄的动作感应功能，感觉有点像飞行模拟游戏。漂浮的过程中会遇到其他花瓣，在它们上方有光晕，让你可以轻易分辨。触碰蒲公英，就会引发特殊事件。在整个过程中，玩家不仅会欣赏到美丽的自然风光，而且音乐也非常动听，通常情况下只有柔和的背景乐，而一旦触碰到其他花朵，就会有动听的风鸣声。

在游戏中，玩家操作的花瓣可以让世界恢复生机，可以让树木复苏，甚至可以移动岩石。各个关卡的玩法多样，比如在一个关卡中，玩家的目的是寻找由蓝色花朵构成的花环，然后就可以启动所有的风车。游戏的最终成品中也会加入一些奖杯供玩家挑战。


■令人陶醉的美景就是本作最大的魅力，每一帧画面都像壁纸一般精美。


■不管是在操作还是仅仅在一旁欣赏，《花》都将给你带来美妙的体验。


■当无数的花瓣汇聚成花的海洋，游戏世界将更加美丽。

［文：星夜］

神界2 化身为龙遨游奇幻世界



X360 动作角色扮演 ■Divinity 2: Ego Draconis ■欧版 ■DTP Entertainment ■2009年第二季度发售

随着X360吸引了越来越多的PC玩家，近年来专攻于PC游戏的一些欧洲小型工作室也开始在X360上发展。比利时的Larian工作室想必大多数家用机玩家都没听过，但他们的《神界》却是一个相当具有史诗气质的角色扮演游戏。最新作《神界2》是一款野心之作，与很多缺乏创意的美式RPG不同，这款游戏将带给你截然不同的感受，因为在游戏中你将可以变身成为飞龙！

游戏发生在巨大的Rivellon世界，其故事背景是邪恶的龙杀死了“神”，屠龙者发誓为神复仇，为了获得与龙对抗的力量，他们在自己体内注入“龙之记忆”。然而主角在阴差阳错之下在体内注入了“龙王之魂”，能够将自己变身成龙。屠龙者们发现自己的同伴变成了龙，愤怒地将他驱赶出屠龙者学校。本作从屠龙者学校开始，玩家可以定制自己的主角，选择职业和技能。战斗中获得了经验值之后，可以前往战斗之塔用经验值换取新技能。

除了化身成为龙在广阔的世界中翱翔和战斗外，在大多数时候玩家还是要恢复成人形在城镇或迷宫中完成各种任务。据制作人介绍，本作中每个任务至少有15～20种解决方法，因而会产生无数的剧情支线。游戏中有一个专门的读心术键，按键即可得知对方心里的真实想法，不过使用读心术会消耗经验值，一些与主线任务有关的重要对话会消耗大量经验值。



任务预览1 流氓士兵



一群自称“探索者”的流氓士兵霸占了水潭地区的小镇。来到小镇，进入酒吧，会发生与士兵的战斗。中途“探索者”的指挥官来到酒吧，如果你将士兵告发，他就会被流放到死亡森林；或者你可以解释说只是与朋友瞎胡闹，这样就可以相安无事，还会被请到军营里。到了军营，你可以恐吓之前那位士兵，要他给点“封口费”，这时他会告诉你指挥官将值钱的东西藏在了某个地方，你可以跑到指挥官那里说刚才那家伙告了密，趁着勃然大怒的指挥官找小兵算账时，你可以趁乱偷走他的值钱物品。

任务预览2 偷情女

声音甜美的女子Dana托主角将一封信交给铁匠，你可以把信偷偷拆开，得知Dana在与铁匠偷情。跑到Dana那里，要她给点封口费，否则就告诉她丈夫。然而Dana竟然直接把信给她丈夫看，说要永远离开他，然后跑到铁匠那里。今后铁匠将永远不再为主角打造武器。或者你可以对Dana使用读心术，得知在她家屋顶下藏着把钥匙，用钥匙打开宝箱，找到一封信，看了信才知道原来Dana的丈夫杀死了她的第一个情人。将信交给警官，将Dana的丈夫逮捕，从此Dana与铁匠幸福地生活在一起，今后去打造武器时将可以得到折扣。



［文：阳光成员 清国倾城］

NDS｜安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士｜2009年1月29日发售
游戏中玩家的主要工作就是开店贩卖商品来赚取发展度假村的资金，如果各种委托任务中有满足“特性”的要求，则必须调合时持有“中和剂”才行，当然如果不刻意改变特性也能完成任务，但获得的报酬会大大降低。



2009年游戏业界攻略透解

特别企划 SPECIAL FEATURE

据普华永道会计公司统计，2008 年游戏市场的规模达到了 483 亿美元。当经济危机令百业萧条时，游戏业仍然保持高速发展。不过经济危机对融资环境、消费欲望等因素的负面影响以及游戏主机本身的发展周期将会让 2009 年的产业增长率有所降低，预计增幅将从 15.2% 降到 9.3%，2009 年的游戏产业规模预计为 528 亿美元。在如今的经济环境下，这样的增长率足以令其他绝大多数行业艳羡。

2008 年在动荡中结束，2009 年在经济危机的阴云笼罩中开始。而对于玩家来说，这却是一个色彩斑斓的年度，Wii、X360 与 PS3 陆续进入大众普及阶段，硬件性价比与软件丰富度都将达到新的高度，任天堂将会在坐拥休闲市场的同时引导第三方在 Wii 上推出传统大作，微软会为了实现“最终打倒索尼”的宣言继续其大作攻势，而暂时落后的索尼将会在这关乎生死的一年一口气用上积攒多年的实力。如果说主机大战本身是一部游戏，那么 2008 年只不过是一个“序章版”，真正的大戏现在才刚刚开幕……

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

流程篇：2009 年主机战争流程指南

游戏算是一种季节性比较强的商品，每年最后一个季度的销售额通常可以达到全年总销售额的一半。厂商的游戏发售档期就是根据这样的季节性特点而制定，圣诞商战期间聚集了最多的一线超大作，这个季度的竞争胜负最具标志意义；秋季是年末商战的预热期，游戏阵容也相当强大，而且通常与年末商战有关的重大决策都是在这个时期公布；相比之下，夏季是全年的淡季，游戏数量少，大作更加罕见，不过这却是新作公布的高峰期，一个 E3 展就足以令整个业界为之兴奋；而春季由于是各游戏公司财年结算的最后一个季度，为了做出漂亮的业绩，同样会有不输给年末商战的大批大作扎堆上市。从春季的财季末大会战，到夏季的宣传大战，再到秋季以第一方大作为主的年末前哨战，最后是圣诞大决战，四个季度各有热点，将如火如荼的主机战争逐渐推向最高潮！

EPISODE 1

杀戮地带：索尼的誓死反击

Killzone: Revenge of SONY

［春季：2～4月］

索尼势力 究极兵器《杀戮地带 2》

索尼相信一年之计在于春，2008 年春季的索尼春风满面，蓝光全面获胜，PS3 销量比 X360 高出 4 成左右，逼近 Wii。《GT 赛车 5 序章版》等游戏让 PS3 声威大震，索尼趁势宣布将于 2008 财年内实现 SCE 部门的扭亏为盈。2009 年索尼同样为春季集结了强大的兵力，原本作为 2008 年末商战主力的《杀戮地带 2》也被有意调配到 2009 年春季，这款堪称 PS3 最具代表性的大作将成为 2009 年索尼反击的起点。

Guerrilla 曾于 2007 年 6 月表示，《杀戮地带 2》开发成本超过 4000 万美元，2008 年初又有传闻称其预算进一步提高到 6000 万美元。近期公布的几近完成版的游戏画面已经非常接近当初的那段 CG 动画，作为 PS3 性能的代表性游戏，《杀戮地带 2》如果能让玩家切实地看到 PS3 游戏画面质量的飞跃，将可复苏人们对 PS3 性能潜力的信心。此外，今年春季是主视角射击类游戏的真空期，已经被炒作了 4 年的《杀戮地带 2》很容易成为数千万 FPS 迷的焦点。由于同时期微软的游戏阵容较为薄弱，对于索尼而言，这是一个绝好的反击机会。





《恶魔之魂》：预定2月5日发售。虽然是日本的FromSoftware开发，却是一款以打入欧美为目标的动作角色扮演游戏，风格类似于《上古卷轴Ⅳ》。本作由索尼全权负责发行，代表了索尼拉拢日本第三方的新方式，索尼将通过其欧美的发行渠道，辅助第三方将游戏打入欧美。如果这款实验性作品能取得成功，将大大提高日本第三方为PS3打造独占游戏的热情。



《如龙3》：预定2月26日发售。“《如龙》系列”在PS2上的前两作都有70多万套的销量，与日版“《潜龙谍影》系列”的销量为同一级别，《潜龙谍影4》能在日本卖掉60多万套，《如龙3》或许也可以达到50多万套。同时推出的80GB版同捆“升龙包”将大大提高PS3销量。

《最终幻想Ⅶ 再临之子 完整版》：预定3月份发售。这部蓝光电影的卖点自然是其中附赠的《最终幻想XIII》试玩版，另外还赠送一张收录《Agito XIII》、《Versus XIII》等游戏影像的特典光碟。据称试玩版的内容超过2小时，光是凭借这一点，就可以肯定到时发售的PS3同捆版将让当周PS3销量暴增，从而扩大上一个月《如龙3》的战果。



微软势力 究极兵器 《光环战争》



微软一向将独占大作集结在秋冬两季，春季商战主要是依靠第三方的大作。不过考虑到索尼将《杀戮地带2》这样的超大作定在春季发售，微软也为春季安排了《光环战争》这款大作，虽然一个是主视角射击游戏，一个是即时战略游戏，二者并不存在直接竞争的关系，不过微软一向最乐于抢索尼的风头。“《光环》系列”的起点是一个即时战略游戏的项目计划，现在《光环战争》回归原点，在系列铁杆玩家中深受期待。IGN曾将本作评为E3 2008的第七大期待游戏，《次世代》杂志将其评为第五。不过这毕竟不是Bungie亲自开发的游戏，不仅脱离了系列赖以生存的FPS土壤，而且游戏质量也不容乐观，去年9月微软已经决定关闭其开发商Ensemble工作室，这表明该工作室在《光环战争》的开发中表现不佳。此外，微软一直以来对《光环战争》的宣传并不是很热心，也许是因为对其质量缺乏信心。

《横行霸道Ⅳ 迷失与诅咒》：预定2月17日发售。为了获得这张资料片的独占权，微软花费了2500万美元。Rockstar没有辜负这笔巨额开发费用援助，《迷失与诅咒》相当于《GTAIV》的外传，由另外的主角“展示自由城的另一面”。它可以说是目前为止在Xbox LIVE上最大牌的下载内容，对于X360下载业务将会产生极大的推动，不过对主机销量不会有明显影响。





《九十九夜Ⅱ》：有消息称本作将于2月19日发售，不过至今它连实际游戏画面都没有公布，想要赶在春季上市比较困难。前作关注度极高，但销量与评价都很低，续作看来风格更为血腥阴暗，会更注重欧美市场。

《星之海洋4》：预定2月19日发售，是X360春季商战在日本的超级杀手锏，按照Square Enix的说法，这是一款质量“可与《最终幻想XIII》比肩”的超大作RPG。《薄暮传说》发售时曾造成X360出现前所未有的断货局面，促使X360的销量连续数周领先于PS3。而《星之海洋4》无论是画面的华丽程度还是3张DVD的丰富内容都远远超越了《薄暮传说》，将其称为目前为止X360上最豪华的RPG也不为过。



第三方势力解析 Capcom：收获之春

“我们要让全世界看到日本的创造力，清楚地告诉人们日本并未落伍。”
——Capcom游戏开发总指挥稻船敬二

游戏名	机种	发售时间
街头霸王Ⅳ	PS3/X360	2月17日
生化危机5	PS3/X360	3月5日
怪物猎人G	Wii	第一季度
生化尖兵	PS3/X360	第一季度
黑暗虚空	PS3/X360	第一季度
战国BASARA 战斗英雄	PSP	第一季度
逆转检察官	NDS	第一季度
怪物猎人3 tri	Wii	未定

2008年的Capcom春风得意，日本国内有《怪物猎人携带版2nd G》，欧美有《鬼泣4》，在PSN和Xbox LIVE上推出的几个下载游戏也卖得风风火火，目前已经可在全球第三方游戏发行商中排名第8。更加务实的Capcom没有像过去那样将赚来的钱投资到房地产等领域，而是全部投资于技术研发以及《生化危机5》等超大作，如今Capcom的技术力已经可以说是日商之首。在百年一遇的经济危机中，连任天堂的股价都大幅缩水了4成以上，而Capcom反而逆势上扬，于2008年11月下旬达到了5年来的最高点。

2009年，Capcom将全年最猛烈的火力全部集中在春季，已经蓄势了一年多的几个王牌大作倾巢而出。《生化危机5》预计销量320万，《街头霸王Ⅳ》170万，《生化尖兵》150万，而且这些还只是截至2009年3月31日的财年预计数字，如果是以2009年全年计算的话，Capcom对《生化危机5》的销量目标至少在400万套以上，《街头霸王Ⅳ》想必至少也是目指200万。预计本财年Capcom的营业收入将达到716亿日元，比上财年提高39%。

作为Capcom有史以来投资最大的一款游戏，《生化危机5》将成为众多媒体的2009年度游戏热门候选作品，它拥有当今次世代游戏疯狂热卖的一切素质，在整个2009年3月也没有哪一款游戏能比它更大牌，它甚至促使三菱UFJ银行将Capcom的综合实力评级提升了一个级别。Capcom计划让海外的营业额占到公司总营业额的八成以上，至于日本国内则是会全面投身于Wii，先用《怪物猎人G》测试市场反响，再决定《怪物猎人3》的发售计划，如果该作销售不理想，估计《怪物猎人携带版3rd》很快就会亮相。稻船敬二曾表示，Capcom有“多个惊喜大作”正在开发中。在春季的大作潮结束后，也就到了这些“惊喜大作”的亮相时刻，《鬼武者5》、《丧尸围城2》、《失落的星球2》……E3 2009中Capcom的表现令人期待。







第三方势力解析

EA：继续原创之路

“很快，我们将会看到成果，看到我们游戏的平均得分迅速提高！”

——EA 首席执行官 John Riccitiello

游戏名	机种	发售时间
云斯顿卡丁车	Wii	2 月 10 日
教父 II	PS3／X360	2 月
我的模拟人生派对	Wii	第一季度
哈利 · 波特与混血王子	全平台	第二季度
龙之世纪 起源	PS3／X360	第四季度
Brutal Legend	PS3／X360	未定
火爆狂飙 6	PS3／X360	未定
三上真司恐怖新作	PS3／X360／Wii	未定
斯皮尔伯格新作	PS3／X360	未定
质量效应 2	X360	未定
《战地》新作	未定	未定
但丁的神曲	PS3／X360	未定
Project RedLime	PS3／X360	未定
Rage	PS3／X360	未定

一年半之前，老将 John Riccitiello 重返 EA，成为这家当时最大第三方的新领袖。Riccitiello 说，当他重返 EA 时，发现以如今 EA 的巨大规模，无法再像过去那样由几个高层经理统领一切，必须要更多地放权给游戏制作者，“我们不能只向钱看，而是要以做出伟大的游戏为目标，因为只有伟大的游戏才能盈利！”

在 Riccitiello 的率领下，在过去的一年半时间里，EA 大胆投资于众多原创大作，致力于改变 EA 作品评价不高的局面。然而事与愿违，EA 的游戏评价依然不高，《镜之边缘》、《死亡空间》等原创大作销量惨败，连《极品飞车》也出现危机。在经济危机的影响下，人们的娱乐开支有限，因此更倾向于选择更为稳妥的超级大作续篇，EA 对于原创游戏的努力遭到了一次巨大的打击，不得不裁员千人，关闭多家工作室，砍掉了多个新作项目，2009 年 EA 的新作数量将会大大减少。

不过 Riccitiello 相信，目前的阵痛只是暂时的，对原创系列与游戏质量的注重最终会让 EA 获得丰收。在已知的 EA 2009 年计划中，依然可以看到是以原创大作为主打，例如三上真司与须田刚一合作开发，已经筹备了四年的“神秘而独特”的恐怖游戏大作。id Software 第五代游戏引擎的处女作《Rage》也非常值得期待，一向走在技术潮头的 id 将用本作挑战因“虚幻引擎 3”而迅速崛起的 Epic Games。EA 旗下美式 RPG 泰斗 BioWare 四年磨一剑的《龙之世纪 起源》可说是《博德之门》精神上的续作，与《上古卷轴》、《辐射》等美式 RPG 名门一样，在次世代大放光彩的潜力极大。在 PC 游戏方面，EA 在 2009 年里预计还会有超级吸金石《模拟人生 3》降临，BioWare 与 LucasArts 合作的《星球大战 旧共和国》是当前美国最受关注的网游新作，是 EA 挑战 Activision Blizzard 的超大作，长远潜力十足。分析家认为，目前 EA 的困境是改革时必然经历的阵痛期，2009 年将会是 EA 触底反弹的时机，在游戏综合开发实力与发行实力方面，EA 仍然是位居业界第三方之首。


龙之世纪 起源


Rage

任天堂势力

究极兵器 《Wii Sports 运动胜地》／Wii MotionPlus

据统计，《Wii Sports》目前的全球累计销量已经逼近 4000 万套，很快就要超越《超级马里奥兄弟》，成为历史上销量最高的游戏。也许你会说《Wii Sports》是一款免费赠送的游戏，销量再高也没什么了不起。其实当年的《超级马里奥兄弟》也是随美版 FC 附送，将最有代表性、最能展现主机特点的游戏随主机赠送，这种战略在 Wii 上再次大获全胜。拥有 4000 万玩家的《Wii Sports》将 Wii 定性为健身型主机，而续作《Wii Sports 运动胜地》将会让任天堂再次于春季商战中获胜。

去年春季商战期间，任天堂用《Wii Fit》、《马里奥赛车 Wii》等超大作轻易击败了以《GTAIV》为首的高清阵营，Wii 销量超过 PS3 与 X360 的总和。今年任天堂把 Wii 最大牌的游戏再次安排在春季。《Wii Sports 运动胜地》将会是 Wii 进入第二个发展阶段的标志，该作同捆的 Wii MotionPlus 可以说是 Wii 体感操作概念的补完，能够有效改善饱受诟病的感应精度问题。2009 年春季之后推出的 Wii 游戏绝大多数都会利用 MotionPlus 的功能提高其感应精度，Wii 将从此升级为“Wii 1.5”。由于 MotionPlus 今后将成为 Wii 手柄的标准配置，绝大多数 Wii 用户都免不了要购买一套，今后美版和欧版 Wii 赠送的游戏预计也将改为《Wii Sports 运动胜地》，这款四千万级游戏的续作肯定将再创天文数字级别的销量。不过 MotionPlus 也有一定的隐忧，如果它无法让玩家明显感觉到感应精度的提高，将会对任天堂的品牌声誉造成很大打击。




▲这一块小小的装置就可以让整个游戏业界天翻地覆。

独门武器



《索尼克与黑骑士》：预定 3 月发售。作为《索尼克》“故事书系列”的最新篇，本作将舞台从前作的《一千零一夜》转移到欧洲中世纪，讲述亚瑟王的传说。作为首款可持剑战斗的索尼克游戏，《索尼克与黑骑士》是世嘉的一次大胆尝试。不过从以往的经验来看，Wii 上用剑战斗的游戏操作手感都相当糟糕，不过如果能够对应 MotionPlus 也许可以让乐趣大大提升。



《怪物猎人 G》：《生化危机》、《丧尸围城》都陆续移植到 Wii，《怪物猎人》的移植也是顺理成章。《怪物猎人》当年在 PS2 上发售后，虽然销量不高，但在玩家中评价极高，有“无印良品”之称。现在《怪物猎人》已名声在外，脑子一向灵光的 Capcom 就把这曾被埋没的精品拿出来榨取剩余价值，同时也可作为《怪物猎人 3》的预热之作，还可以作为市场的探测器，据此决定《怪物猎人 3》的市场战略。

《战国无双 3》：虽然该作详情至今尚未公布，不过前两作都是在春季发售，而且距离前作的发售已经有 3 年时间，《战国无双 3》赶在本财年内发售还是有希望的。不过之前的《战国无双 KATANA》让人心有余悸，希望 Koei 不要执著于体感操作，《无双》类游戏还是传统操作方式比较稳妥。

戦国無双3 SENGOKU MUSOU

Checkpoint 游戏开发者大会

举办时间：3 月 23 ～ 27 日
举办地点：旧金山 Moscone Center

过去游戏开发者大会（GDC）曾被称为 E3 展的热身，因为很多在 E3 展中公开亮相的游戏，经常会在 GDC 中首先向关系人士内部演示。作为全球最大规模的游戏从业者交流盛会，GDC 也常被作为一些前沿新技术或新概念的首次披露场合，例如 GDC2007 中由菲尔 · 哈里森公开的 Home 与《小小大星球》。接替菲尔 · 哈里森职位的吉田修平是否会利用 GDC 的机会公布 PS3 的新计划呢？最近索尼一直在强调其《未知海域 2》、《杀戮地带 2》等新作已经将 PS3 的协处理器（SPU）性能利用率从过去的 30% 提高到 60% 以上，这表明 PS3 的游戏开发技术已经取得了突破，索尼可以利用 GDC 公布 PS3 的开发难题被攻克之后实现的画面进化，就像当初 PS2 从初期到成熟期翻天覆地的变化一样。目前仅公布了一个初期版本预告片的《战神 III》预计会在 GDC 上提供公开或内部演示，让业内专家们看看被制作人 David Jaffe 惊叹“强得要死”的游戏画面。

GDC 是索尼与微软明争暗斗的舞台，微软在 GDC 也一向是出手不凡，去年就利用 GDC 首次公布了《战争机器 2》，而目前为止 X360 的 2009 年末第一方旗舰大作仍未公开，GDC 是一个非常合适的公布场合。在欧美媒体中深受关注的微软代理作品《艾伦 · 韦克》已经潜伏多年，这款设计概念独特的游戏最适合在 GDC 上展示其前沿之处。由于今年末 X360 没有《战争机器》和《光环》的正统续作，微软为年末准备的旗舰大作将有可能成为其第三个超白金系列。

隐藏要素　PS3 降价？

在索尼的 2009 年春季商战计划中，最大的疑问就是 PS3 是否会降价。根据最近一段时间分析家与业内人士透露的消息，PS3 在 2009 年春季期间降价的可能性极高，3 月份是最有可能的降价时间。但 SCE 的美国与欧洲分公司都相继澄清了降价谣言，不过这并不代表 PS3 不会在 3 月份降价。官方的“澄清谣言”有可能只是防止降价消息影响到当前的主机销售。售价太高是 PS3 在 2008 年末商战中惨败的主要原因，索尼要想改变 PS3 的处境，至少要一口气降价 100 美元。而 2009 年开始，PS3 的处理器芯片将开始采用 45 纳米工艺，这意味着成本将再次大幅降低，而这批 PS3 已确定将于 4 月份上市，正好可以赶上春季大降价。

EPISODE 2　最终幻想：日本高清市场的觉醒

［夏季：5～8 月］

Final Fantasy: Rise of HD in Japan

索尼势力　究极兵器　《最终幻想 XIII》

由于其漫长的延期，《最终幻想 XIII》的“雾件”形象在很多玩家心目中已经根深蒂固，在很多玩家看来，它已经成为一个只可远观而不可亵玩的游戏，以至于虽然 Square Enix 已经确认它将于 2009 年内发售，人们依然对 2009 年内能否玩到它而将信将疑。不过从商业角度来说，SE 无论如何要赶在 2009 年内推出《最终幻想 XIII》，否则在 2009 财年里 SE 的业绩必然比拥有《勇者斗恶龙 IX》的 2008 财年大幅下跌。而且《最终幻想 XIII》已经让人们等待了 3 年，如果在 2009 年里玩家等来的又是延期声明，这对 SE 的企业声誉将造成难以想像的打击。通常从游戏试玩版的公开发布到游戏的正式发售，其间相差的时间不会超过半年，而且 SE 曾表示《最终幻想 XIII》将于 2009 年内全球发售，如果美版的发售时间是年末，日版于夏季发售的可能性较大，因为美版要准备 PS3 与 X360 两个版本，中间需要较长的制作时间。《最终幻想 IX》与《最终幻想 X》的发售日都是定在 7 月份，从这些迹象推测，《最终幻想 XIII》将有望于 2009 年 7 月发售。

据野村哲也透露，《最终幻想 XIII》的开发费用是《最终幻想 X》的两倍，也就是 80 亿日元。这是日本历史上投资最大的游戏，超过了



当年《莎木》两作共 70 亿日元的投资。正如之前投资额达到一亿美元的《横行霸道 IV》一样，划时代的大制作将产生划时代的意义。《最终幻想 XIII》的发售将会让一潭死水般的日本高清游戏市场因而沸腾。根据最近公布的试玩版情报，《最终幻想 XIII》的即时演算画面确实已经达到了真正的高质量 CG 级别，它将点燃日本玩家的高清游戏热情。日本高清游戏市场一直乏力关键原因并非玩家没有高清的需要，而是缺乏魄力的日本游戏公司没有投入足够资源开发真正的次世代级大作，日本的绝大多数所谓次世代游戏比起 PS2 没有明显进化，且大多为二线作品。只有真正的百万级大作才能让主机进入发展提速期，从 PS2 的《鬼武者》到 PSP 的《怪物猎人携带版》，“第一款百万大作”总是成为市场的起爆剂。而 PS3 在日本的第一个百万大作很可能就是《最终幻想 XIII》这种双白金级国民游戏，这将有望成为 PS3 乃至整个高清市场在日本的转折点。

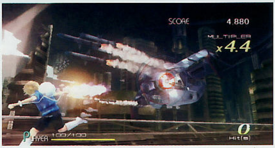


独门武器

《无名英雄》：这款计划于 5 月份发售的游戏是《狡狐大冒险》开发商 Sucker Punch 的最新力作，曾在 E3 2008 展前发布会中被作为最后的压轴戏之一，也登上了全球发行量最大的游戏杂志《GameInformer》的封面。显然它就像 Insomniac 的《抵抗》、顽皮狗的《未知海域》一样，是索尼又一个全力以赴的原创新系列。

任天堂势力　究极兵器　未知

对于任天堂来说，一年中没有所谓的淡季与旺季之分，只有旺季与超旺季的区别。去年夏季任天堂的传统大作与休闲游戏都非常充实，《超级纸片马里奥》、《瓦里奥大陆 摇摆》等大作都是在这个季度上市。但 2009 年的 Wii 第一方游戏阵容已知信息非常有限，任天堂已经确认《皮克敏》、《马里奥》、《塞尔达》等系列的新作都在开发中，除此之外一切未明。去年任天堂在秋季发布会中公布了《罪与罚 2》、《动力斩杀》、《重拳出击》、《宇宙行者》、《蔚蓝永恒 2》等新作，预计都将于夏秋之际发售。



▲Treasure 工作室开发的《罪与罚 2》。

第三方势力解析

Activision Blizzard：超大作主义

“我们会有选择性地推出新系列，不像某些厂商那样一年出个一打半打，我们认为那是失败的秘方。”

——AB 首席执行官 Bobby Kotick



X 战警前传 金刚狼

游戏名	机种	发售时间
吉他英雄 Metallica	PS3／PS2／X360／Wii	3 月
X 战警前传 金刚狼	全平台	5 月
使命召唤 现代战争 2	PS3／X360	第四季度
重返狼堡	PS3／X360	未定
007 赛车新作	未定	未定

2008 年 Activision 与 Vivendi Games 顺利合并，一举登上了全球首席第三方的宝座。在经济危机的逆境中，AB 业绩猛增，首席执行官 Bobby Kotick 也入围 MarketWatch 的“年度最佳 CEO”。市调机构 IDC 分析家 Billy Pidgeon 说：“Activision Blizzard 有众多杀手锏，还有《魔兽世界》这台印钞机，Kotick 正在让他们公司成为最大牌的超级发行商。”

AB 在本财年的销售收入预计可达 49 亿美元，上一次财报公布时，因大大超出投资者的预期，因此数小时内其股价暴涨了 10%。在经济危机中，这样的绩优股实在少见，AB 甚至决定回购其 10 亿美元的股份。分析家 Todd Greenwald 说：“与其所有同行相比，AB 的表现简直好得离谱！”不过也有分析家指出，目前 AB 正在对其产品过度开发，而对于新系列缺乏投入，这对于长期发展非常不利。2009 年将会有大批《吉他英雄》推出，但已经有分析家指出音乐游戏市场已过度饱和，预计未来几年内，《吉他英雄》的销量将以每作 50% 的速度递减，2008 年的《吉他英雄 世界巡演》销量就不到前作的一半。

《吉他英雄》、《魔兽世界》与《使命召唤》仍然是 AB 在 2009 年的“三驾马车”，《魔兽世界》没有任何衰退迹象，《使命召唤》的新作由于是交给 IW，销售潜力比《战火世界》更大，不过《吉他英雄》并不乐观。AB 的 2009 年已知新作数量不多，不过这并不表明其没有打造新品牌的打算，2009 年的《托尼滑板》将会通过专用踏板式控制器实现系列的重生，AB 收购的 Bizzare Creations 据说正在制作《007》的赛车型新作，还有一个是预备用于对抗《极品飞车》的原创赛车游戏新系列。另外，《星际争霸 II》预计将于 2009 年内发售，AB 的又一棵摇钱树即将开花结果。Kotick 表示，在与暴雪合并之后，他学到的最重要的一课就是要精品策略。无论是对旧品牌重新包装，还是打造新作，数量无需太多，只要用数年的时间培育一两棵摇钱树，就足以让 AB 吃上几年的老本。



重返狼堡

微软势力 究极兵器 未知



▲迄今为止仅公开了概念图的《Cry-On》不幸难产。

整个 2008 年夏季期间，微软在 X360 上发行的游戏只有一个《质量效应》和一个与 Tecmo 合作发行的《忍者龙剑传 II》，可见微软对这个传统淡季确实是心不在焉。不过在日本暑期档也是相当重要的销售季节，如果日版《最终幻想 XIII》于夏季发售，微软不会眼睁睁看着 PS3 凭借日版的独占而遥遥领先，将自己苦心经营了 3 年多的日式 RPG 领地拱手让人。微软是否会继续用它的银弹攻势实现《最终幻想 XIII》日版的跨平台？这是 2009 年最大的悬念之一。如果微软能在 E3 展中宣布 X360 的日版《最终幻想 XIII》，那将会是对索尼的一次灾难性打击。不过以 X360 目前在日本回天乏术的窘境来看，SE 为了眼前的一点蝇头小利而与索尼彻底闹翻的可能性不是很高。由于 X360 的所有日式 RPG 几乎都在赔本，目前日本第三方对 X360 在日本国内的发展明显信心动摇，坂口博信曾公开批判微软在日本经营不力，《Cry-On》被取消开发，《蓝龙》与《失落的奥德赛》续作迟迟不见踪影，《蓝龙》作为 X360 游戏在日本的最高销量保持者，目前已经完全转战 NDS，微软出巨资打造了《蓝龙》这个充满潜力的品牌，结果却是为他人做嫁衣。微软的日本战略将何去何从？

也许微软可以打造一个更加小巧的 X360 新机型，为它的日本战略创造一个新的开始。造型小巧可爱的主机对玩家有巨大的杀伤力，尤其是在日本。据说印度微软曾在新德里举办的一个会议中确认超薄 X360 已经在开发中。X360 比任何主机都更迫切的需要一个完全重新设计的新机型，只有这样才能根治三红。微软曾表示 X360 在未来很长一段时间内都不会再降价，但它肯定为 PS3 的降价准备了对策，也许超薄迷你版新机型就是微软的究极兵器。

Checkpoint E3 展

举办时间：6 月 2～4 日
举办地点：洛杉矶会展中心

今年的 E3 展将恢复到 2006 年之前的形式，由于 Activision Blizzard 等公司退出 ESA（美国娱乐软件协会），因此 E3 2009 的规模难以再现 2006 年的程度，不过顺应参展商呼声的改革形式无疑会让参展商对其热情大增，参展的游戏数量与质量预计都将比前两年大大提高。

作为每年 E3 展精华的索尼、微软、任天堂展前发布会仍然是最大的看点，去年微软在 E3 展中大显神威，还提出了将会一直把 PS3 抛在身后的誓言，而对于今年的 E3 展，微软游戏工作室总裁 Phil Spencer 曾表示要"打破储钱罐"，即一股脑儿地公开大批积蓄已久的大作。除了传说中的彼得・杰克逊《光环》新作以及神秘年末大作外，超薄版 X360、新款体感手柄等都值得期待。X360 目前正处于发展轻度玩家的阶段，依靠各种 FPS 和 M 级游戏吸引核心玩家的微软需要积极打造吸引轻度玩家的轻松休闲型游戏，需要改变 X360 过于核心向的形象，提高其游戏阵容的综合性，这也许会成为微软今年 E3 展的主题。



去年在 E3 展中碌碌无为的索尼今年有不少王牌在手，《战神 III》、《未知海域 2》、《GT 赛车 5》、《最终幻想 XIII》甚至《最终幻想 Versus XIII》都有展出试玩版的希望，过去无奈的索尼只能在 E3 展中采用放卫星战术，现在有众多真正的高质量大作撑腰，才能重新脚踏实地与对手正面硬拼。此外，如果 PS3 没有在春季降价，那么十有八九会将降价声明留给 E3 展。

每年都会在 E3 展中公布新硬件的任天堂今年重点宣传的硬件可能是美版的 NDSi，不过再公开一个类似于 WII 平衡板的新外设也是很有可能的。去年 E3 展任天堂的表现让无数忠诚的支持者们伤心失望，今年任天堂可能会回归到往年以传统大作为主的宣传方针，已经蛰伏两年多的《塞尔达传说》新作有望通过本届 E3 首次亮相。

PlayStation Party

举办时间：未定

每年的 PS Party 并没有固定的举办时间，去年是 12 月举办，但往年通常是 7 月份举办，今年也是以 7 月举办的可能性较高，如果能赶在《最终幻想 XIII》发售的前后召开，更可以让 PS 系声威大震。PlayStation Party 是一个面向日本国内的会议，一直碌碌无为的 SCEJ 应该借此机会做出一些表现，例如《ICO》团队新作、《GT 赛车 5》等。另外索尼目前正致力于重新拉拢日本第三方，《恶魔之魂》、《量子理论》等游戏代表了索尼与第三方的新合作方式，索尼可以通过 PlayStation Party 向外界展示其过去一年多来四处游说的战果。

莱比锡游戏展／Gamescom

举办时间：8 月 19～23 日
举办地点：莱比锡／科隆



2008 年莱比锡游戏展的主办方 BIU（德国游戏业协会）决定将莱比锡游戏展（Games Convention，简称 GC）搬到科隆，但莱比锡协办方不愿让商业价值这么大的一个展会从手中溜走，于是决定自己主办 GC 展，而没有 GC 展冠名权的 BIU 只能将科隆游戏展定名为"Gamescom"。Gamescom 原本是在秋季举办，但为了与 GC 展正面火拼，因此决定将展会时间也定在 8 月 19～23 日，就这样，两台展会将会在德国的两个城市同步进行，参展商的分散将会让这两台展会的吸引力都远不如往年的 GC 展。

第三方势力解析 Take-Two：后 GTA 时代

"即使没有《GTA》，我们也可以迎来丰收年。"
——Take-Two 主席 Strauss Zelnick

游戏名	机种	发售时间
横行霸道 迷失与诅咒	X360	2 月 17 日
横行霸道 唐人街战争	NDS	3 月 17 日
生化奇兵 2	PS3／X360	第三季度
边境之地	PS3／X360	第三季度
L.A. Noire	PS3	未定
西部题材射击新作	PS3	未定
马克斯・佩恩 3	PS3／X360	未定
黑手党 II	PS3／X360	未定

2008 年的 Take-Two 有喜有忧，《横行霸道 IV》贡献的 7 亿美元销售收入使其营业额超过了 15 亿美元，创造了历史新高。但它的股票却持续惨跌，股价跌到了 9 美元的历史新低。下一个财年没有《GTA》正统新作是投资者最担忧的地方，下载资料片和 NDS 版《横行霸道 唐人街战争》与正统续作相比无足轻重，因此 Take-Two 总是有意将其他大作集中于没有正统《GTA》的年份，希望能够填补 7 亿美元这个巨大的缺口。

据统计，在上一个财年，Take-Two 游戏的综合评分为全美最高，《生化奇兵》等原创大作抬高了 Take-Two 作品的得分均值。Zelnick 曾是 20 世纪福克斯的高层管理者，负责电影新项目的商业前景评估，他把严格的作品评估程序引入 Take-Two，以提高游戏口碑为目标，打造了不少脍炙人口的原创大作。2009 年 Take-Two 也有几个重点原创游戏引起强烈关注。首先是与《辐射 3》一样展现末世氛围的《边境之地》，号称"科幻版《暗黑破坏神》"，拥有至少 50 万种的武器搭配与场景的随机生成等概念，是一款野心勃勃的系列化作品。

更加值得关注的是 Rockstar 为 PS3 开发的两款大作，其中 PS3 独占的《L.A. Noire》潜力最大，该作由 SCEA 提供全部开发费用，开发至今已有将近 5 年的时间。它可以说是 1940 年代版《GTA》，将"完美重现洛杉矶"，同时会有"侦探惊悚色彩"。索尼的第三方关系部主管 Michael Shorrock 曾透露本作容量超大，而且"将会为整个业界设立新的标准"。不过有传闻说自从菲尔・哈里森离开索尼后，索尼不再向该作注资，因此它很可能会变成一款 PS3／X360 跨平台游戏。



▲Rockstar 表示《唐人街战争》的规模大于 PSP 的《GTA》，该作如果销量够高，也许会有《GTA》登陆 Wii。





▲《生化奇兵 2》的风格似乎比前作更加诡异。





Square Enix Party

举办时间：未定

2007年的Square Enix Party在5月份举办，2008年是8月份，2009年应该也是在夏季期间。《最终幻想XIII》肯定是最主要的造势对象，还有《王国之心III》也差不多到了应该公布的时候，看来这个较倾向于低龄层的游戏登陆Wii的可能性较大。另外《寄生前夜 第三次生日》、《最终幻想Versus XIII》、《最终幻想Agito XIII》等一直用影像诱惑玩家的大作应该可以展示其真实面貌。

隐藏要素 超薄PS3？

根据市调机构iSuppli的研究报告，由于工艺的改进，不仅使得很多PS3重要元件体积缩小，而且元件数量从4048个减少到2820个，这使得超薄PS3的推出已经具备了成熟的条件。去年末曾有来自英国的传闻说超薄PS3最早可于复活节期间上市，售价为200英镑/300美元。以PS3当前的处境，也只有降价100美元再加上超薄机型，才能真正实现其命运的逆转。

独门武器



《艾伦·韦克》：美国IGN网站的E3 2008十大最期待游戏中，本作曾被评为第四，可惜该作并未在E3上亮相。由《马克斯·佩恩》开发商Remedy制作的这款悬疑动作冒险游戏有照片级的画面和极富潜质的剧本，玩家可以在游戏中自由探索，游戏开发至今已有5年。

《极限竞速3》：《极限竞速》原本就是一个被称为"GT Killer"的游戏系列，是微软试图与索尼争夺赛车游戏市场的重点作品。为了提高该系列的市场覆盖面，微软曾推出了多个赠送《极限竞速2》的同捆版，使得该作的总计销量竟达到430万套。很可能会与《GT赛车5》撞车的《极限竞速3》使命艰巨，该作的质量进化更令人期待。

EPISODE 3 秋日传奇：第一方的终极战场

［秋季：9～10月］ Legend of Fall: Armageddon of First Party

微软势力 究极兵器 《光环3 神兵天降》

为了应对索尼可能在E3 2008中进行的大作发布，微软曾为其E3 2008的展出计划准备了一个后招——公布Bungie的《光环3 神兵天降》。不过当时索尼表现太差，微软认为杀鸡无须用牛刀，于是将该作的公布倒计时临时取消，游戏的正式公布时间改为《光环3》发售一周年当日。这段小插曲证明了《光环3 神兵天降》这个资料片性质的作品对微软来说有多大的战略意义。



《神兵天降》虽然只是一个3～5小时的资料片，但《光环3》的800多万玩家应该都不会轻易错过这个填补《光环2》与《光环3》之间剧情空白的作品。不过恐怕不会有多少玩家会为它而购买X360，要用大作提高主机销量，微软需要祭出其他的杀手锏。微软的第三大支柱系列呼之欲出，从扩展受众面的角度考虑，这应该不会是FPS或动作射击类游戏。

任天堂势力 究极兵器 《塞尔达传说》新作

特立独行的任天堂总是最令人难以捉摸，没人能够预测它的下一步举动。不过目前任天堂已经差不多出尽了自己手头上的王牌系列，应该是到了将这些系列作轮着推陈出新的时候。作为Wii首发游戏的《塞尔达传说 黄昏公主》可能会在相隔3年后推出续作。《黄昏公主》本是为NGC开发的游戏，而现在玩家需要一款从头到脚为Wii贴身打造的《塞尔达》。Lazard Capital Markets投资公司分析家Colin Sebastian根据其得到的消息称《塞尔达传说》的新作将于年内发售。2008年秋季的《Wii Music》等游戏让核心玩家的不满情绪高涨，岩田聪曾信誓旦旦地保证2009年将会有让核心玩家欣喜的作品，也有传闻称该作可能是《塞尔达传说 风之杖2》。



第三方势力解析 Ubisoft：全面扩张

"我们的成功源自我们的技术、人才……以及我们所承担的风险。"
——育碧首席执行官Yves Guillemot

游戏名	机种	发售时间
鹰击长空	PS3/X360	3月3日
I Am Alive	PS3/X360	第二季度
Avatar	未定	第二季度
分裂细胞 定罪	X360	未定
超越善恶2	PS3/X360	未定
刺客信条2	PS3/X360	未定

2007年育碧向已经有2000人规模的蒙特利尔工作室继续投入了4亿美元，4年内它将成为一个有3000名员工的超大型游戏工作室，此外育碧在世界各地还有另外19家工作室。人强马壮的育碧拥有业界顶尖的游戏开发实力，在美国《游戏开发者》杂志评选的2008年20大游戏发行商中，育碧高居第四，仅次于任天堂、EA和Activision这三巨头，排名在SCE之前。育碧首席执行官Yves Guillemot被英国《EDGE》杂志评为"2008年25大游戏业界英雄"之首。育碧的计划是成为全球第三大第三方游戏发行商，本财年内实现10.5亿欧元的销售额。目前育碧手头上有7.5亿欧元的现金可用，这让它在经济危机中仍然能够从容不迫地进行扩张。

但在育碧顺利发展的光芒中，也有阴影相随。2008年的几个重点大作如《末日战争》、《波斯王子》等销量都不是太理想，《波斯王子》目标销量300万，目前两个机种总销量不到百万。尽管如此，在2009年育碧将继续其打造新品牌的策略。《I Am Alive》是育碧又一个投入血本的原创大作，这款灾难生存游戏被育碧视为《刺客信条》之后的又一个支柱型原创新系列，连续作都已经迫不及待地开始规划。




鹰击长空


I Am Alive


超越善恶2

除了打造新系列外，育碧也在积极改革现有的大作系列。《分裂细胞 定罪》被推翻重做，下一次公开时肯定将以全新面貌示人。在2008年5月的Ubidays惊鸿一现的《超越善恶2》试图改变前作叫好不叫座的命运，在难度上更贴近新手，育碧王牌制作人Michel Ancel的掌舵使其质量令人放心。迄今累计销量已超过700万套的《刺客信条》预计也将于2009年推出续作，婕德的倩影看来又要在2009年里频繁出现，据称该作有可能以法国大革命为背景。此外育碧在Wii和NDS上的实力也不容小觑，目前育碧在NDS上已有5款百万大作，Wii也有3款，育碧早已把握了在任天堂主机上的成功之道，其"《Imagine》系列"已有两款双白金级大作。在各大主机上平衡发展的育碧足以从容应对变幻莫测的业界形势。

第三方势力解析

Square Enix：双剑出鞘

“除非我们在未来几年内作出改变，否则日本游戏产业将失去希望！”

——Square Enix 社长和田洋一

游戏名	机种	发售时间
星之海洋 4	X360	2 月 19 日
勇者斗恶龙 IX	NDS	3 月 28 日
王国之心 358/2 天	NDS	第一季度
王国之心 沉睡初诞	PSP	未定
最终幻想 XIII	PS3/X360	未定
巴哈姆特之血	NDS	未定
勇者斗恶龙 VI	NDS	未定
寄生前夜 第三次生日	PSP	未定

1990 年，和田洋一被野村证券借调给日本外交部，担任驻波兰的文化参事，负责促进日本与新兴资本主义国家的文化交流。从金融产品销售员做起的和田洋一成为了外交专家。十几年后，他为濒临破产的 Square 争取到了索尼的巨额注资，同时又与任天堂谈妥了合作计划，之后他策划了与 Enix 的合并案，并购了日本最老牌的游戏商 Taito。2008 年和田洋一再次将他的外交官本领发挥得淋漓尽致，在《最终幻想 XIII》跨平台和 Wii 版《勇者斗恶龙 X》这两大历史性事件中宣告了 Square Enix 今后的战略：通过 PS3/X360 跨平台开拓海外市场，全力支持 Wii 保住国内市场。

Square Enix 下一财年的总体方向可以总结为两个字：西进！扩大海外业务规模是和田洋一的夙愿，在整个 2008 年，他一直在为此而做准备。《最终幻想 XIII》跨平台是为了借助 X360 提高美版销量，试图并购 Tecmo 是希望提高动作游戏开发实力制作贴近欧美的游戏，《勇者斗恶龙 X》留给 Wii 是希望借助任天堂的发行实力将《DQ》打入欧美……与此同时 SE 也在欧美相继与多家游戏公司合作，试图收购 Eidos，并开设了自己的洛杉矶工作室。要将海外收入所占的比例从现在的 2 成提高到和田洋一提出的“占到 8 成以上”的目标，SE 还有很长的路要走。

2009 年，SE“西进”的关键在于《最终幻想 XIII》。由于 PS3 在日本装机量太低，这款超大作需要在欧美获得比以往更高的销量，才能弥补其据说达到 80 亿日元的开发成本。不过不管怎样，对于 SE 来说，2009 年肯定将成为丰收之年。如无意外，这将成为继 2000 年以来《FF》和《DQ》正统续作的再次同年登场，作为 SE 第三大系列的《王国之心》也将有两部作品推出，这无疑是 Square Enix 正式成立 6 年来大作阵容最强的一年！



▲网友设计的《最终幻想 XIII》封面图。

独门武器

《10 之传说》：本作于夏秋之际发售的可能性较高，最终定名应该会有所变动。Namco 为 NGC 开发的《仙乐传说》全球销量超过百万，不过在 Wii 上推出的续作销量只有 40 余万，这次为 Wii 贴身打造的系列第 10 部作品是以复兴《传说》为目标，希望能够带来好运。



索尼势力 究极兵器《GT 赛车 5》



没人知道山内一典和他的 Polyphony Digital 到底发生了什么事，在过去 3 年时间里，索尼的这家王牌工作室仅仅推出了一个摩托车游戏和一个《GT 赛车 5 序章版》，已经公布了将近 5 年的 PSP 版《GT 赛车 4 Mobile》至今音信全无。近期在媒体的采访中，山内一典还屡次不急不慢地说：“现在谈《GT 赛车 5》的发售日为时尚早……”这已经引起了玩家的众怒，《GT 赛车 5》是否已无望于 2009 年发售？

欧洲索尼高层 James Armstrong 曾明确表示《GT 赛车 5》将于圣诞期间登陆欧洲，根据以往的各版本发售顺序，日版或美版应于秋季发售。英国游戏零售商 GAME 向员工发布的电子邮件中也表示本作将于 2009 年内发售。日本 SCE 长期以来碌碌无为，自然不能指望第三方能有多高的热情，要改变 PS3 在日本的一蹶不振。SCE 当以身作则，用《GT 赛车 5》这个最大牌的游戏实现复兴。《GT 赛车 5 序章版》光是在欧洲的预订量就超过了 100 万套，目前累计销量将近 250 万套，几乎是《GT 赛车 4 序章版》的两倍。《GT 赛车 3》发售时 PS2 的装机量不过 1000 万台，最终仍然可以实现 1489 万套的累计销量，《GT 赛车 5》应该也可以延续该系列销量过千万的传统。千万级游戏的诞生可以将市场完全激活，从《GT 赛车 3》到《横行霸道 III》乃至 NDS 的《任天狗》都证明了千万级游戏改变主机命运的影响力。

独门武器



《MAG》：预计 10 月份发售，E3 2008 索尼公布的三大压轴戏之一，由《海豹突击队》（一代销量达 350 万套）开发商 Zipper Interactive 制作，目标是成为 PS3 时代的“新《海豹突击队》”。256 人的网战规模是本作的最大看点，索尼希望通过本作展现 PS3 的网络实力。

《暴雨》：在莱比锡游戏展中载誉而归的新形态大作，亮点在于能够极度逼真地表现人物面部的细微表情，是一款能考验机能的作品。本作的剧情也充满悬疑色彩，独特的控制界面和互动方式，以及主角死后游戏依然会继续进行等创新设计令人期待。



《瑞奇与叮当 未来毁灭器 2》：当初首发销量只有 7 万套的《瑞奇与叮当 未来毁灭器》目前累计销量已达 150 万，制作人曾透露系列最新作可能是《未来毁灭器 2》。由于 Insomniac 有两个团队分别从事《抵抗》和《瑞奇与叮当》的开发，两大系列隔年推出续作，《未来毁灭器 2》有望于 2009 年秋季发售。

Checkpoint 东京游戏展 2009

举办时间：9 月 24 日（或 25 日）～27 日
举办地点：千叶幕张会展中心

没有任天堂的 TGS2008 却是任天堂的天下，2009 年也不会例外。在《勇者斗恶龙 X》确认登陆 Wii 之后，日本第三方对 Wii 将更加热情高涨，Wii 的大量传统大作将会在 TGS2009 中亮相。此外，在高清主机上市的第四年里，日本第三方的次世代游戏开发应渐入佳境，到时应该可以看到不少画面质量出色的日式大作公布。从目前已经开始出现的苗头来看，日本第三方由于担忧国内高清游戏市场规模不足，因此他们开发的高清游戏将有意倾向于欧美市场，Capcom 会成为他们积极仿效的对象。

任天堂秋季战略发布会

举办时间：未定

任天堂虽说有不参加 TGS 的传统，但每年总是会在 TGS 召开前后举办自己的秋季战略发布会，不仅公布其出色业绩，同时也会公开一大批日系新作。前年任天堂在秋季战略发布会中公布了《怪物猎人 3》，去年公布了 NDSi，还有 Wii 和 NDS 的多款新作首次亮相，其内容之丰富劲爆一点也不比 E3 展差。今年任天堂应该也会继续其一贯传统，在 10 月份举办秋季战略发布会，这次发布会可能会以第三方的大作群为主。

隐藏要素 Wii 降价？

目前 Wii 在欧美是严重供不应求，在网上甚至被炒到两倍的价格，看来在未来很长一段时间内都没有降价的必要。不过在日本 Wii 的热度有明显衰退的迹象，虽然在圣诞前后也卖得非常火爆，但整个 2008 下半年的表现只能说是不温不火。2009 年，进入第三年的 Wii 需要在日本进行一次降价，这样才能有效克制《最终幻想 XIII》为高清市场带来的动力。

EPISODE 4

决战 Grand Finale

【冬季：11～12 月】



2009 年，游戏产业的规模有可能达到一个暂时性的顶峰，2010 年后很可能会随着主机的生命周期变化而出现负增长。因此对于第一方和第三方来说，2009 年都是一个确立自身地位的关键之年，而作为全年最具决定意义的年末商战更显得意义重大。

2008 年末商战，Wii 创造了单周销量将近 200 万的惊人纪录，2009 年可能很难再出现如此疯狂的销售数字，维持玩家对 Wii 的新鲜感是任天堂不变的课题，其 2009 年末商战的主旋律可能是又一种令人意想不到的体感操作方式，遥控器手柄底部扩展槽的作用将被继续挖掘。

微软在 2008 年末商战靠 50 美元的降价幅度完胜 PS3，如果 PS3 在 2009 年咬牙降价 100 美元，微软可能会在年末商战期间将其豪华版主力机型再降 50～100 美元。索尼 2008 年的主要目标是实现盈利，而 2009 年会以争夺市场占有率为目标，开始反守为攻。微软与索尼的亚军之争将空前惨烈，高清市场两强并立的局面将长期保持。不过与此同时，两大主机的激烈竞争也会加快高清主机的普及，对任天堂的低清势力造成更大的冲击，最终可能会迫使任天堂公布传闻中可达到 PS3 和 X360 性能水平的“Wii HD”。但游戏业的发展路线已经被任天堂完全打乱，虽说大多数业内人士认为 Wii 将最先升级换代，不过要朝着哪个方向升级恐怕只有任天堂才知道。惟一可以确定的是：Wii 的下一代机种不会采用高成本的前沿技术，低价与玩法创新将会是任天堂的永恒旋律。

《战神 III》： 号称规模将达到前作 4 倍的《战神 III》无疑是 2009 年最值得期待的游戏之一，仅代表游戏初期开发状态的第一个即时演算预告片已经相当有魄力，其成品肯定不会令人失望。“《战神》系列”已经将 PS2 和 PSP 的性能发挥到极限，《战神 III》也将让我们看到 PS3 的真正潜能。





《未知海域 2》： 这同样是一款展示技术力的大作，制作人表示他们已经可以让 PS3 的 SPU 接近于全速运转。并且本作在场景多样性和互动性方面也大大提高，失落之城香巴拉等美丽的神秘领域令人向往。

PS3 独门武器

《ICO》团队新作： 这款已经开发了 4 年的游戏至今没有透露任何信息，不过上田文人作品的艺术性玩家大可放心。在次世代主机上凡是综合评分超过 90 的游戏都会有百万以上的销量，这次 Team ICO 应该不会再遭遇叫好不叫座的尴尬。



X360 独门武器



彼得·杰克逊《光环》新作： 目前已知正在开发中的第一方 X360 游戏中，大导演彼得·杰克逊的《光环》新作最受关注。本作由彼得·杰克逊成立的 Wingnut Interactive 工作室与微软合作开发，设计原案来自 Bungie，将会是一款具有浓郁电影感觉的游戏，以彼得·杰克逊导演史诗级电影的功力将《光环》精彩的故事呈现给玩家。

Wii 独门武器

《怪物猎人 3 tri》： 在去年的 TGS 和 JUMP FESTA 展会中，《怪物猎人 3 tri》的试玩展台都是全场人气最高的地方，可见《怪物猎人 3 tri》虽然不是 PSP 游戏，但为数众多的核心 MH 饭早已准备好随着《怪物猎人 3 tri》转战 Wii。Capcom 将可以利用该作在家用机上建立另一片《怪物猎人》的新天地，而 Wii 可以借此吸引大批核心玩家，并且让任天堂致力打造的 Wii 网络服务得到迅速的发展。岩田聪曾表示网络将会是任天堂下一阶段的发展重点，《怪物猎人 3 tri》具有让 Wii 联网游戏成为流行现象的实力。



第三方势力解析

NBGI：保守中创新

“我们将通过创新为玩家提供难以自拔的游戏体验——无论是技术、艺术还是剧情。”
——NBGI 副总裁 Andrew Lelchuk

游戏名	机种	发售时间
命运之链	NDS	2 月 5 日
偶像大师 SP	PSP	2 月 19 日
龙珠 全面进化	PSP	3 月 19 日
机动战士高达 战场之绊	PSP	3 月 26 日
铁拳 6	PS3/X360	第三季度
蓝龙 异界的巨兽	NDS	未定
10 之传说（暂名）	Wii	未定

由于 NBGI 力挺的 X360 在日本始终无法摆脱困境，除《灵魂能力 IV》之外的绝大多数作品又无法引起欧美玩家的兴趣，2008 年 NBGI 的表现相当惨淡。根据 NBGI 于 2008 年 11 月中旬发布的财报，其第二财季的利润同比暴跌 94.2%，从 44 亿日元减少到 3.37 亿日元。讽刺的是，这个财季里 NBGI 的收入支柱却是来自 PS2，3 款 PS2 游戏的总销量达到 240 万套，而 13 款 NDS 游戏加起来只卖了 150 万套。NBGI 屡屡弃索尼于不顾，结果到处撞得头破血流，到头来还是要靠 PS2 维持经济命脉。然而 NBGI 依然是与 PS3 有深仇大恨般不愿相助，在已知的 2009 年计划中，仍然看不到 NBGI 对 PS3 有回心转意的迹象。

由于 Wii 基本上已经确定了在日本的胜利，NBGI 的“《传说》系列”开始从 X360 转投 Wii，作为系列第 10 款正统续作的《10 之传说》被 NBGI 赋予很高的期望，开发至今已有两年，是系列的“旗舰系”作品。微软出钱打造的《蓝龙》这个品牌也变成了 NBGI 的版权物，改为正统 RPG 的《蓝龙 异界的巨兽》潜力远高于《蓝龙 Plus》，没准销量还会超过 X360 的《蓝龙》正统作。NBGI 没有在 X360 游戏上获得好处，至少还可以从微软身上揩点油水。

NBGI 的 2009 年已知游戏阵容相当薄弱，《铁拳 6》这个最大牌的游戏更显得意义重大。《灵魂能力 IV》通过《星战》角色等丰富的额外内容取得了 200 万销量，《铁拳 6》肯定也会在街机版基础上增加大量诱人的原创要素。当初 Namco 与 Bandai 合并的目的就是要结合前者的技术力与后者的品牌优势，但自合并以来，Namco 的技术力却未能得到发挥。其实从《灵魂能力 IV》来看 NBGI 并未放慢其对尖端技术的研究，NBGI 手头上必定还有一些未公布的大手笔将会在 2009 年推出。



铁拳 6



蓝龙 异界的巨兽



命运之链

EPISODE 0

番外篇：掌机之战

Battle of Portable Games

NDS势力 究极兵器《勇者斗恶龙 IX》

在 2009 年 3 月 31 日之前，NDS 的全球销量预计将突破一亿台，在这全盛期里降临的《勇者斗恶龙 IX》是对其统治地位的肯定。同时它也是 SE 寄予厚望的作品，目标是实现全球 1000 万套的销量，任天堂将会动用其销售渠道全力辅助 SE 将《DQIX》打入全球，如果这次合作圆满成功，“《DQ》系列”的命运将从此改变，从日本的国民级游戏进化为世界级游戏。

NDS 不仅赢得了掌机大战，而且很可能会成为有史以来最成功的主机，至少就目前看来，随着 NDSi 的发售，它的寿命至少还可以延续两三年。NDSi 的摄像头目前还没怎么派上用场，当任天堂专门为摄像头特点制作的重点作品上市时，有可能会引发又一个市场热点，继“触摸世纪”之后，又涌现一个“拍摄世纪”，让目前看来市场已经相当饱和的 NDS 再次实现奇迹般的膨胀。岩田聪表示，NDS 下一阶段的目标是从“每个家庭一台”发展到“人手一台”，为了实现这个伟大的目标，光靠游戏是远远不够的，增加摄像头就是为了让 NDS 的各种新类型实用软件成为可能，只有将 NDS 发展成为以趣味性为主，而且所有人都用得上的掌上多功能设备，才能实现人手一台的目标。在 2009 年里，我们肯定会看到大批应用摄像头功能的新软件上市。



NDS 的春季商战是以《勇者斗恶龙 IX》和《横行霸道 唐人街战争》等传统大作为主，但到了夏季，任天堂的蓝海战略可能会再次启动，用触摸屏与摄像头结合的新作品再次创造一场“脑白金”那样的超级风暴，从而维持 NDS 的高销量水平，防止任天堂业绩的掉落。由于 NDS 目前在欧美仍然处于销量增长之势，NDSi 可能要到 2009 年夏秋季节才会在欧美上市，让 NDS 销量进入下行曲线时，用 NDSi 再次将销量抬高。总之，有 NDSi 这个因素，以及欧美市场的巨大潜力，在 2009 年 NDS 看来还没到饱和的地步，反而还有可能销量继续攀升。

NDS 重要武器



《马里奥与路易 RPG3》：预定 2 月 11 日发售。虽然该系列在马里奥游戏中销量不算太高（前作为 150 万套），但玩过前两作的玩家无不为其想像力与趣味性而折服。在已知的 2009 年任天堂第一方 NDS 游戏中，本作最值得期待。

《横行霸道 唐人街战争》：预定 3 月 17 日发售。虽然《GTA》的国际影响力比《勇者斗恶龙》高得多，但由于并非系列正宗，而且与 NDS 的玩家群不是很登对，因此对其质量与销量都不宜报太大希望。GBA 上的几个《GTA》都不幸沦为二线作品，本作目前也看不出能实现突破的潜质。不过 Rockstar 曾表示本作的规模比 PSP 的两个《GTA》大得多，也不排除意外大获好评的可能。



《王国之心 358/2 天》：预定春季发售。由于是野村哲也亲自担任导演的作品，内容也相当充实，之前在各种展会中都获得了玩家的强烈关注。《王国之心》这种较为大众向的游戏非常适合 NDS，之前 GBA 的《记忆之链》发售两个多月轻松突破百万销量（全球），本作相信会有更出色的战绩。



《巴哈姆特之血》：一款出乎意料的惊喜之作，当初其倒计时网站开张时，曾被认为是次世代游戏。这款由鸟山求监制的作品拥有在 NDS 上罕见的超大魄力画面，与山一样巨大的巨兽战斗，通过无线通信功能 4 人协力杀敌等要素非常值得期待，是 SE 近年来难得一见的潜力型原创大作。



《勇者斗恶龙 VI》：《勇者斗恶龙》天空三部曲 NDS 重制系列的最后一作，从该系列重制版一直以来的销量水平，几乎可以肯定它的销量将会在 120 ～ 150 万套之间。为了与《DQIX》拉开较远的距离，本作于 2009 年末发售的可能性较高。

第三方势力解析 Sega Sammy：高风险战略

“我们总是高瞻远瞩！” ——世嘉欧洲总裁 Mike Hayes

2007 年初，美国市场部副总裁 Scott Steinberg 曾在英国《EDGE》杂志的采访中郁闷地说：“世嘉已经不再是业界的强者！”8 年前世嘉退出家用机硬件市场时，曾用“占领四分之一软件市场份额”的目标安慰自己，然而如今世嘉的市场占有率不到 5%。当日本多数第三方对 PS3 冷眼旁观时，世嘉却继续坚持 PS3 独占策略，结果《战场的女武神》与《如龙见参》都没能收回成本。看来已经倒霉了十几年的世嘉还是没能摆脱霉运。

但屡败屡战的世嘉精神依然如故。在 PS3 仍然看不到光明时，世嘉的大手笔之作《如龙 3》顽强地保持了 PS3 独占，以不到一年的开发周期完成了这款规模巨大、画面出众的大作。与知名游戏工作室合作，积极支持原创游戏的风险投资活动也在大胆进行中。世嘉与白金工作室合作的《猎天使魔女》、《疯狂世界》与《无限航路》将为 2009 年带来一缕原创游戏的清风，神谷英树、稻叶敦志、三上真司这几位名制作人便是质量的保证，至少《猎天使魔女》这款号称将为动作游戏带来改革的作品就颇具卖相，“露出”、“暴力”、“动作快感”等元素都是商业价值的表现，在欧美的市场潜力更大。


七龙战记


光明力量 羽翼


阿尔法协议


疯狂世界


猎天使魔女

世嘉虽然在日本国内处境惨淡，但海外业绩出色，上个财年的《马里奥与索尼克》两大机种总销量过千万。世嘉与欧美知名第三方的合作也非常密切，由《无冬之夜》开发商黑曜石工作室开发的《阿尔法协议》就是一款充满创新意识的谍报 RPG，曾登上了《GameInformer》杂志的封面，销量应该也可以达到百万级别。与 Square Enix、NBGI 等后知后觉的日本第三方相比，世嘉早已在国际化合作方面夺得先机，与 Creative Assembly、Bizarre Creations 等工作室的合作收获颇丰。世嘉相信，目前的高风险投资战略将会让它获得长远的胜利！

游戏名	机种	发售时间
光明力量 羽翼	NDS	2 月 19 日
如龙 3	PS3	2 月 26 日
死亡之屋 赶尽杀绝	Wii	2 月
七龙战记	NDS	3 月 5 日
Stormrise	PS3／X360	3 月 24 日
凉宫春日的并列	Wii	3 月 26 日
凉宫春日的直列	NDS	3 月 26 日
疯狂世界	Wii	3 月
索尼克与黑骑士	Wii	3 月
导管	Wii	第二季度
阿尔法协议	PS3／X360	第二季度
猎天使魔女	PS3／X360	未定
异形 殖民舰队	PS3／X360	未定
无限航路	NDS	未定

PSP势力 究极兵器 未知

PSP目前的全球销量超过4000万台，真正的王牌系列却只有《怪物猎人携带版》这一个。更加尴尬的是，由于2009年Capcom将会推出《怪物猎人G》和《怪物猎人3》，因此应该不会在同一年内推出第三个《怪物猎人》，真正万众期待的《怪物猎人 携带版3rd》恐怕要等到2010年之后。在欧美，《横行霸道 自由城故事》曾经势如破竹，根据Take-Two发布的数据，其销量达到了800万套。Take-Two大受鼓舞，迅速开发了《横行霸道 罪都故事》于第二年上市，但销量跌落到450万套。虽然这个销量已经是在PSP销量榜中排名第二，但似乎与Take-Two的期望有太大的落差，以至于规划中的《横行霸道 圣安德里亚斯故事》被暂时搁置，转而为NDS制作《横行霸道 唐人街战争》。在目前已知的2009年PSP游戏阵容中，还没有一款可以真正称得上杀手锏的作品。《最终幻想 Agito XIII》是目前已知的最大牌的PSP游戏，但在2009年内发售的希望极其渺茫。如果《唐人街战争》销量不佳，Take-Two也许会重新启动《圣安德里亚斯故事》，不过也很难赶在2009年发售。

目前PSP在日本的发展非常顺利，从2008年多款PSP游戏的出色表现来看，2009年日本的大牌PSP游戏将会大量涌现，《MHP》类游戏将越来越多，日本销量突破1000万的PSP将会进入一个黄金阶段，即使缺乏决定性大作，也无需为其销量担忧。真正令人担心的是欧美。在2007年之前，PSP在欧美一直是动力强劲，但2007年后突然冷却，虽然硬件销售还算理想，软件销量却一直在现役主流机种中垫底，第三方纷纷放弃PSP，2008年后几乎已经找不到真正具有杀伤力的第三方美版PSP大作。不过SCEA高层John Koller曾表示2009年将会是PSP年，PSP变成移植专用机的局面将会改变，“大量重量级独占游戏将在PSP上发布”，John Koller说：“有很多独占游戏发布后，玩家会惊喜地叫道：这也会出现在PSP？”


■《最终幻想 Agito XIII》

PSP重要武器

《天诛4》：预定2月12日发售。由于Wii版惨败，From Software不得不将《天诛4》搬到PSP。虽然本作估计也不会有太大反响，不过销量超过Wii版几乎是可以肯定的。



《偶像大师SP》：预定2月19日发售。微软拉拢NBGI为X360打造的《偶像大师》最终还是为PSP做了嫁衣，比起X360，PSP不仅有装机量方面的巨大优势，而且掌机的特点对于这样一个偶像育成游戏来说似乎更加适合，能够与自己喜欢的偶像随时随地见面，确实是很让系列FANS憧憬的事，数万名超狂热的FANS完全有可能将三个版本照单全收。街机与X360版《偶像大师》都产生了口耳相传效应，这次在更大的舞台上推出，说不定会实现令人意想不到的超高销量。



《真·三国无双 联合突袭》：预定2月26日发售。这款“妖魔化”的《无双》是Koei顺应潮流的一次重要改革，多人模式、砍杀巨怪、变身战斗……这些充满爽快感而又符合PSP硬件特点的要素很可能会让《无双》在PSP上获得一次大丰收。《梦幻之星携带版》能够获得70多万套的销量，说明PSP联机游戏的市场非常巨大，具有更高品牌影响力的《无双》或许可以通过这次改革改变其不断衰弱的命运。



《抵抗 复仇之刻》：预定3月12日发售。可能是因为PSP在欧美太低迷，这款PSP年度重点美式游戏选择率先发布日版，不过在日本畅销的可能性微乎其微。本作刚公开时，几乎达到次世代级别的超强画面已经征服了无数玩家，它的剧情则是填补PS3版一二两作之间的空白，系列FANS不容错过。另外它还是第一款支持“PSP Plus”功能的游戏，可以通过PSP与PS3的无线通信，用PS3的手柄对游戏进行操作，让玩家在玩PSP时也能享受到手柄的振动感觉。



第三方势力解析 Koei Tecmo：彻底改革

“我们将朝着世界一流的电子娱乐企业发展。”

——Koei Tecmo社长松原健二

游戏名	机种	发售时间
真·三国无双 联合突袭	PSP	2月26日
真·三国无双5 帝国	PS3/X360	第一季度
战国无双3	Wii	未定
量子理论	PS3	未定
不死骑士	PSP	未定

两家原本无法让人产生联想的公司，因为Square Enix的霸权主义而联合在一起，在短短数日之内敲定了合并计划，促成了游戏业的一桩“闪婚”佳话。Koei与Tecmo这两家处境尴尬的公司将从2009年4月1日开始正式合并，通过优势资源的联合提升自己的竞争力，从此“忍龙无双”或者《死或生》三国版不再是梦！

Koei与Tecmo合并时，对其市值的估价是200亿日元，相当于SE收购价的两倍。Koei与Tecmo相信，合并之后他们各自的价值都将进一步提升，预计2011财年可实现700亿日元的总营业额，比目前高70%。这表明Koei Tecmo目前已经在筹备扩大产品线，并利用Tecmo的海外渠道提高Koei作品的国际化程度。也许是忙于合并重组，Koei与Tecmo的多款新作都暂缓公布，以至于目前两家公司的2009年已知游戏阵容非常有限。进入次世代后“无双”没有了过去的辉煌，Koei便像迷途的羔羊，失去了市场的把握能力，有限的资源又使其无法应对当前需要为一款游戏成立多个小组同时开发多个版本的经营方式，在Wii和NDS这两个热门主机上也毫无建树，只能随波逐流，看着《MHP》好卖就让三国猛将们摇身一变成为了“怪物猎人”。而Tecmo更是在板垣伴信挖走了Team Ninja的众多骨干之后一蹶不振，《死或生》与《忍龙》新作都不见踪影。现在Koei Tecmo需要借助合并的机会进行一次彻彻底底的改革。


不死骑士


量子理论

从时间上推算，《真·三国无双6》应该在2009年发售，该作之所以迟迟未公布，是因为前作销量不佳，因此正在改变其开发方向，现在有了Tecmo的协助，《真·三国无双6》应该会融入更多能吸引欧美玩家的元素。“过于单调”是很多欧美媒体对“《无双》系列”的评价，只有摆脱“割草游戏”的恶名，才能让该系列迎来新生。

《战国 BASARA 战斗英雄》：预定春季发售。Capcom 没有用自己熟悉的《MHP》开发经验对《战国 BASARA》进行改造，而是再次另辟蹊径，从一骑当千的动作游戏，改为支持 4 人联机的 2 对 2 动作对战游戏，仍然是试图在 PSP 联机游戏热中捞一把的作品。不过 Capcom 还是相当有诚意的，游戏中收录的武将数量和故事内容都非常丰富。



《王国之心 梦中诞生》：虽然本作比《王国之心 358/2 天》更早投入开发，但由于开发规模较大，而且 NDS 对 SE 而言战略优先度更高，因此这款 PSP 版只能顺延。对于“《王国之心》系列”来说，本作的重要性比《358/2 天》更高，《记忆之链》的团队负责本作开发，游戏引擎与《危机之源 最终幻想 VII》相同，画面非常出色。作为系列前传，本作将会解答玩家对前几作的剧情疑问，之前在 SE 的 DK Σ 3713 展会中提供的试玩版也获得了玩家的热烈好评，IGN 与 1UP 网站的编辑甚至认为它的画面比 PS2 上的前两作更强，“预计将成为系列的一次进化”。



《寄生前夜 第三次生日》：在 TGS2008 的 SE 小黑屋影像中，据说穿插了本作的实际游戏画面，看来这款让人们苦苦等待了将近 10 年的游戏应该不会令人失望，目前可以确定它已经从手机游戏改为 PSP 独占，不过要赶在 2009 年内推出似乎比较困难。



《小小大星球 携带版》：对于这款游戏，目前惟一能够确定的是它已经投入制作，而且将会成为索尼的重点之作。《小小大星球》的 PS3 版虽然开局不是很顺利，不过目前销量已经突破 150 万套，展现了它的长卖势头。《小小大星球》是一个非常适合掌机的游戏，也可以让 PSP 提高在欧美的低龄市场占有率。



Epilogue 2009：巅峰之年

从 2005 年 11 月 X360 发售至今，次世代主机已经进入第四个年头，但在中国，次世代主机对于大多数玩家来说仍然只是一个遥远的梦。X360 因质量问题而让人望而生畏，Wii 因为缺乏传统大作而让人索然无味，PS3 则是因为价格以及众所周知的原因而无法为广大国内玩家所接受。2009 年，当全球游戏市场达到顶峰时，次世代主机距离我们也将越来越近。主机价格将进一步降低，超大作阵容更为充实，X360 的三红问题有望得到根治，Wii 将出现大量传统大作，而 PS3 的蓝光光碟成本也在不断降低，MiniBD 的播放功能也非常实用。微软、索尼与任天堂正在全力渗透全球大众市场，对国内玩家而言，次世代主机也正在从奢侈品向平民化主机过渡。

2009 年，让我们与全球一起迈入次世代！

隐藏要素 PSP-4000？

在 PSP-3000 发售之前，就有传闻说 PSP-3000 只是过渡，PSP-4000 才是真正的进化。不久前有游戏厂商透露 PSP-4000 已经在开发中，将于 2009 年末发售。每年推出一个改良机型确实是一个保持主机销量的良方，而且 PSP-3000 的变化太小，索尼至少应该在外形上进行一次大胆的设计变更。

第三方势力解析 Konami：酝酿巨作

“在 TGS09 中，我想应该可以公布一些新东西。”

——小岛秀夫

游戏名	机种	发售时间
SUNDAY X MAGAZINE	PSP/NDS	2 月 26 日
职业进化足球 2009	Wii	第一季度
职业进化足球 2010	PS3/X360	未定
忍者神龟新作	Wii	未定

同样是将赌注押在 PS3 身上，世嘉遍体鳞伤，而 Konami 却红光满面。由于《潜龙谍影 4》的热销，2008 上半财年 Konami 的利润达到了 120 亿日元，同比提高 90%！PS3 游戏的销售额占了 Konami 整体业绩的 38%，《职业进化足球》作为 Konami 最丰厚可靠的收入源也是以 PS3 版为主力。有了这么一张漂亮的成绩单，Konami 将继续对 PS3 鞠躬尽瘁。

Konami 的隐忧在于其游戏阵容中缺乏具有销售实力的新面孔，Konami 每年都不乏原创新作推出，但大多是二三线作品，这几年 Konami 销量过 50 万的游戏几乎都是诞生于 PS 时代的游戏系列，而《寂静岭》、《恶魔城》、《游戏王》、《DDR》等系列又日渐衰弱，让 Konami 的游戏阵容更显单薄。Konami 需要再打造几个王牌系列，而这个任务可能会落在小岛秀夫的肩上。近期不断有传闻称小岛秀夫正在向欧美实力派 FPS 开发商“取经”，有意开发一款 FPS 或动作射击游戏，小岛秀夫本人也表示在 TGS2009 中会有新作公布。挑战《MGS》之外的新作是小岛秀夫一直以来的愿望，希望这次不再是《我们的太阳》、《终极地带》之类二线作品。

第三方势力解析 Level-5：向发行商转型

“我们的政策是：拼命做游戏！” ——Level-5 社长日野晃博

游戏名	机种	发售时间
第二国度	NDS	未定
闪电十一人 2	NDS	未定
闪电十一人 休息时间	未定	未定
纸箱战机	PSP	未定
死神在背后	PSP	未定

2008 年，Level-5 迎来了自己的 10 周年生日，虽然只是一家 150 人规模的小企业，Level-5 这个名字在日本数千万玩家中可以说是如雷贯耳。作为日本南部最具实力的游戏公司，Level-5 正致力于打造九州地区的游戏联盟，利用 Level-5 的名气从大发行商取得大作项目，然后将部分开发工作转包给九州地区的其他小工作室。Level-5 能够在开发《DQIX》、《白骑士物语》这些大作的同时还有资源开发自己的《莱顿教授》、《闪电十一人》等游戏，就是多亏了这些同盟伙伴的力量。

2009 年随着《DQIX》的发售，Level-5 将登上事业的新高度，ROID 游戏门户站将与 4 月正式投入运营，Level-5 将更加专注于自己独立发行的游戏。除了《莱顿教授》和《闪电十一人》外，与宫崎骏的吉卜力工作室合作开发的《第二国度》创意惊人，销售前景非常看好，很有可能成为 Level-5 的新王牌。Level-5 非常精明地将自己有限的资源集中在游戏开发成本较低的掌机上，同时通过与动漫产业的合作加快品牌的衍生速度。作为目前日本成长最快的游戏公司，Level-5 的员工们已经鼓足干劲，为了“将福冈打造成游戏的好莱坞”而“拼命做游戏”！


第二国度


闪电十一人 2

©LEVEL-5 Inc.

GOLDEN EYE



2008年年末最后一款大作《白骑士物语 古之鼓动》获得了小编的认可，汲取了不少网游特点的本作对于电视游戏玩家来说是一种全新的游戏体验，九兵卫已经沉迷了进去，而晴天曾经在自定义人物那一块花了两个多小时的时间……

不过圣诞商战刚过，游戏业好像突然沉寂了下来，整个一月似乎是游戏的断档期。但接下来的二月三月又是一个大作的集中爆发期，无论是独占游戏还是跨平台游戏都有不可错过的佳作，所以这里就祝大家春节多多收红包吧！

最近发售游戏的多视角评价

黄金眼 GOLDEN EYE CROSS REVIEW

黄金珍藏×0　热血推荐×1

白骑士物语 古之鼓动



推荐玩家人群

●对收集和探索有执念的玩家。●喜欢开放式角色育成系统的玩家。●对创造个性角色颇有心得的玩家。

热血推荐

总分 25

■单机特摄，联机网游。

九兵卫

游戏实在是太棒了！完全由玩家自定义的角色以及职业技能让人充分发挥自己的个性。网络在线模式不仅相当流畅，而且在玩家编写冒险日志以及邀请朋友共同冒险等部分也设计得极富亲和力。游戏的单机剧情同样非常大气，通关后故事才刚刚开始，让人无法不期待续作或者资料篇的早日到来。

纱迦

尽管本质上是个网络游戏，不过游戏允许单机练机，而且练级很快，成长的方向也很自由。细致的虚拟形象设定令人满意，不过自创角色在单机中的存在感薄弱。总体来说大方向没有什么问题，只是细节有待提高。通关之后才是真正的开始，愉快的网游地狱在向你招手。丰富的内容足够玩到2代出了。

晴天

游戏最大的特点就是将类似网络游戏的设定运用到了单机游戏中，不但有选项丰富的自定义角色和根据武器类别学习的技能系统，在野外打开菜单时间仍然会流逝也让冒险的过程随时都充满了紧张感。支持联机协作的支线任务是收集高级素材的惟一途径，而每合成出一种高级装备都会让人充满成就感。

■PS3■BD-ROM■SCE/Level-5■白骑士物语 古の鼓動■角色扮演■2008年12月25日■1～4人■对应Geo Net网络

DJMAX 携带版 黑色立方



推荐玩家人群

●觉得《酷懒之味》没有挑战性的玩家。●《DJAMX》的老玩家。●落下型音乐游戏高手。

总分 23

■听歌听到自然醒，按键按到手抽筋。

胜负师

一年两作《DJMAX》可谓“有组织、有预谋”，相比《酷懒之味》的极度新手向，《黑色立方》的难度一下拔高了几个档次，即便是系列达人，在面对“命中率100%”这样的任务时也只有绝望的份。除了难度设置的不合理，其他方面倒还在水准之内，音乐游戏玩家应该能从中找到乐趣。

火云

和前作相比本作的系统没有发生什么变化，但是难度却提升了几个档次，毫不留情地将新手拒之门外。本作在准确度的判断上非常严格，按错几个键就会一败涂地。音乐方面还是一如既往的出色，但是如果不与前几作进行联动的话，本作的歌曲数量相对而言比较少，只玩本作的话可能无法尽兴。

九兵卫

必须得承认，刚开始玩这次的《黑色立方》时真的觉得有点不适应，倒不是因为玩惯了《酷懒之味》，而是本作歌曲的风格更加偏于流行，很容易让人有种玩街机音乐游戏的感觉，难度方面的设置也核心向明显。模式方面本作倒是和前作大体一致，取消了2键模式也不会对游戏的乐趣产生太大影响。

■PSP■UMD■Pentavision■DJMAX POTABLE Black Square■音乐■2008年12月24日■1～2人■无对应周边

魔法飞球 携带版



推荐玩家人群

●原PC版的用户。●喜欢轻松型体育游戏的人。●对高尔夫有兴趣但又没基础的人。

总分 20

■韩国版大众高尔夫。

纱迦

本作是同名PC游戏的移植版，之前出过Wii版。PSP版并不因为平台缩水而减少游戏内容，游戏画面依然清新可爱，收录的服装饰品数量也毫不逊色。游戏的玩法轻松简单，并不仅仅只是打比赛，丰富的要素等着你去完成。尽管满屏韩文容易让人心生退意，但玩进去之后就会发现没有那么夸张。

多边形

本作号称是以可爱好玩又休闲的游戏架构，重新诠释了人们对高尔夫球的传统认识。游戏和《大众高尔夫》有共通之处，在可爱的外表下是严谨的系统，不过游戏中附有详细的教程，经过反复练习后的成就感无与伦比，而相关配套的隐藏要素也足够丰富。如果是玩过PC版的玩家就简单得多了。

九兵卫

游戏的人设非常不错，再配合不俗的画面表现，让人一看就有玩的冲动。游戏综合了PC版和Wii版的经验，专门针对掌机特性进行了强化，让玩家能够随时随地打上几杆。待收集的服饰相当丰富，配合可爱的角色提供了强大的动力。不过没有韩文基础的玩家打起来会比较吃力。

■PSP■UMD■Ntreev■Fantasy Golf Pangya Portable■体育■2008年12月24日■多人■无对应周边

绿野仙踪



推荐玩家人群

●对《绿野仙踪》童话故事感兴趣的玩家。●喜欢简单清新风格画面的人。

总分 19

■童话故事的新奇游戏冒险。

晴天

游戏中的人物背景借鉴了著名的童话故事，不过最终的目的却变成了消灭魔法王国中的大魔王。以四季为主题的迷宫在细节设计上都非常有特色，而角色的移动则需要依靠转动下屏幕的圆球来实现步行和奔跑。游戏的战斗部分是传统回合制，但杂兵和BOSS战的难度悬殊是让人郁闷的主要原因。

九兵卫

在发售前本作给人的感觉还是相当不错的，画面在同类NDS游戏中也算得上是比较精致的。以同名经典童话改编的故事背景基本在游戏中的场景得到了体现，但撇开这一点，本作的其他部分就有点让人不敢苟同了。尤其是战斗过于单调，敌人以及攻击方式的重复率不是一般的高，实在令人昏昏欲睡。

玛娜

游戏带有一丝童话气息的风格比较独特，能给人眼前一亮的感觉，不过继续玩下去就会发现场景其实大同小异，崎元仁制作的BGM令人非常满意，游戏的剧情基本忠实于原作，对于重视剧情的玩家来说可能很难看到新意和亮点。至于游戏的系统部分则比较简单，全程用触控笔即可完成操作。

■NDS■卡片■D3 Publisher■RIZ-ZOAWD■角色扮演■2008年12月25日■1人■无对应周边

评分规则说明 满分为30分。30～27分为“黄金珍藏”级别；26～24为“热血推荐”级别；“热血推荐”以下级别的游戏，若在评语框中带有大拇指标志则为编辑个人推荐。由此也反映出编辑个人兴趣取向和该游戏的特色。对于多平台游戏，如果素质相当，采取统一评分的方式；如果素质相差较大则只对高素质版评分，另外版本以打分的形式出现。



绿野仙踪	D3 Pubisher	角色扮演
NDS RIZ-ZOAWD		日版
2008年12月25日发售	1人	4800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

说起“绿野仙踪”，相信 80 后的朋友应该都会比较熟悉，而当自己还在读小学的时候，电视台就曾经播放过这部由小说改编的动画片，想要回家的女孩、没头脑的稻草人、胆小的狮子和想拥有一颗人心的铁皮人带着各自的愿望一起在魔法王国冒险的故事至今还令人难忘。从小说到木偶剧，从电影到动画，甚至是网络游戏，如今这部经典的童话作品也以掌机游戏的形式在 NDS 上和大家见面了，不知道又能引起许多人的共鸣呢？ 文 阳光成员 R 编 晴天 美编 NINA

游戏简介

本作为传统的角色扮演游戏，主要讲述了桃乐丝从遭遇龙卷风来到魔法王国，最后战胜魔王回到家乡的故事，而稻草人，狮子和铁皮人同样也将作为同伴和桃乐丝一起完成整个冒险。游戏里的世界被分为春夏秋冬四个区域，每个区域都有几个迷宫，完成后会得到关键道具“蛋”，而凑齐 10 个蛋后才能挑战最终迷宫。

系统解说

操作



本作所有操作均由触控笔来完成，不需要任何按键。滚动下方绿色的球状物体就可以让角色向前移动，而变换滚动的方向人物也会朝变动后的滚动方向前进，而根据球滚动的速度，桃乐丝也会分为步行，小跑和急跑三种不同的移动方式。游戏迷宫中的怪物在进入它们的索敌范围后通常都会主动向主角扑过来，如何成功躲过怪物的袭击就全靠玩家自己的手感了。

战斗

进入战斗画面后选择第二项可以决定出战的角色，其中桃乐丝和稻草人的行动消耗为 1，狮子为 2，铁皮人为 3，再加上一回合战斗中只有 4 格行动值可供消耗，所以战斗时派谁出场对玩家的战术运用也是个不小的考验。决定好出场人物后选择第一项正式开始战斗，而且根据游戏自身的设定，只要保证出战角色的行动值总和为 4，即便是相同的角色也可以在战斗中重复选择，例如玩家可以选择 4 次桃乐丝，也可以选择 2 次狮子。另外如果玩家只派铁皮人一人参加战斗，由于其只消耗 3 格行动值，所以还必须派一名消耗一格行动值的角色才能开始战斗。



迷宫



由于游戏的目的是在迷宫里找到关键道具“蛋”，所以它们通常都被放在迷宫的最深处或由魔女守护着。迷宫里每一个岔路口都会有路牌指示，怕迷路的玩家可以在路牌上作标记，这样就不会出现找不到前进方向的问题，另外迷宫中的一些机关还需要精灵来触动，而游戏中火、水、土、风的四个精灵会随着流程的进行依次获得，尤其是一些前期的迷宫中出现的需要后期精灵才能开启的机关，大家一定要在第一次遭遇时在路牌上做好标记，这样再回去就能拿到被锁在门里的宝箱。

角色点评



游戏中每名角色都对某一系的怪物攻击有特效：桃乐丝对应鬼魂系、稻草人对应水栖系、狮子对应甲壳系、铁皮人对应植物系。除了对应的特效攻击外，各个角色也在能力上存在较大的差异，下面就为大家简单介绍一下它们擅长的领域，以便大家能更好地制定战术。

桃乐丝

擅长法术，在队伍中主要负责加血和辅助，速度仅次于稻草人。由于消耗的行动值少，BOSS 战时可以充当救命和挨打的角色。

技能一览	
ヒールハンド	我方单体回复
ドリームランド	敌方一组成员睡眠
クロックアップ	我方出战角色速度提高
クリアブラッド	我方单体异常状态治疗
ヘブンズドア	单体复活
ミラースキン	我方单体魔法反射
パワーブースト	我方单体攻击伤害翻倍
メルトブレイク	消耗 HP 对敌方全体造成大伤害

稻草人

速度很快，通常为战斗中第一个行动的角色，而这个优势一般也用来救命，不过稻草人物理防御不高，而且非常怕火属性法术，所以在某些迷宫中也很难保证存活率。

技能一览	
疾风一番枪	我方单体下回合必定最先行动
カラスの强夺	偷盗敌方单体的物品
ネズミかじり	敌方一组成员防御力下降
トマト爆弹	敌方一组成员混乱
キツネの嫁入り	敌方一组成员命中力下降
タカの猛击	敌单体即死
净化の南风	消除敌方全体的辅助效果
运武天武	有可能什么都不会发生，也有可能使出天运恢复，天运乱舞等变态技能

狮子

各项能力比较平均的角色，可以充当 BOSS 战时的主攻手，另外它的魔法回避技能非常好用，有它在打 BOSS 的胜率也会大大提高。

技能一览	
全力逃走	通常战斗必定逃跑成功
武者震い	蓄力以大幅提升下次的攻击力
警戒行动	我方出战成员魔法回避率提高
全力の半分	敌方一组成员 HP 减半
野生の叫び	敌全体当前回合内停止行动
防御阵型	我方出战角色防御力上升
狮子奋迅の活跃	对敌方单体造成大伤害
炎岩冰岚の护り	我方出战角色受到的属性伤害降低

铁皮人

典型的皮糙肉厚力量大，能力虽然高但消耗的行动值太多，而且对法术的抗性太低，不适合在 BOSS 战中使用。

技能一览	
フルスイング	对敌方一组成员造成伤害
一击必中	对敌单体的攻击必定命中
ひとり山火事	使用后攻击自己的敌人都会受到反击
カブト割り	对甲壳系敌人造成大伤害
ボディプレス	对鬼魂系敌人造成大伤害
三段斩り	对水栖系敌人造成大伤害
旋风战斧	对敌全体随机目标进行 4 次攻击
ソウルブレイク	敌全体攻击(自身HP越少，攻击力越高)

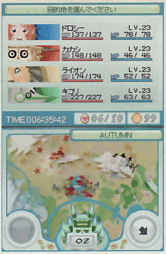
©Media.Vision Entertainment©D3 PUBLISHER

游戏难点说明

（一）游戏中只能在“オズの城”进行记录，我方被全灭后游戏不会直接结束，选择继续游戏会直接回到奥滋的宫殿。“オズの城”里可以购买装备和道具，而每打败一个魔女就可以在这里买到更高级的商品。

（二）游戏中金币的持有数上限为 99，通常可以在迷宫的路上或者与杂兵的战斗胜利后得到，在打败春之魔女后可以在“オズの城”里购买金块，每个价值 20 个金币，再加上金块的出售价格也是 20 个金币，所以当金币超过上限时就要考虑将它们兑换成金块放在身上，这样以后需要用钱的时候才方便。

（三）在冬之魔女的宫殿里需要找到两个通行证才能进入 BOSS 的房间进行战斗，而这个迷宫的地形比较复杂，必须要做好标记才不至于迷路；最终迷宫在进行 BOSS 战前一定记得保存记录，因为通关后是没有通关存档的；最终 BOSS 奥滋要连续打两次，除了战前一定做好充分的准备，战斗中必须先破坏它的两只手后才能对本体造成有效的伤害，否则手会不停地给本体施放 HP 全恢复的技能。



（四）在迷宫中能随机遇到纯黑色的怪物，这种怪物的能力相当高，等级低于 60 级以前千万别去招惹它，当然这种怪物的出现几率很低，胜利后能够获得很多高品质的装备。


魔王奥滋

挨打战术揭晓

游戏的 BOSS 战比较有难度，不但敌人每回合可以行动 2 次，所有魔女都会使用提升魔力的技能，一个不小心就有可能死一两个人，另外最烦人的还是魔女会对我方使用异常状态的法术，而且命中率极高，特别是秋之魔女的催眠和冬之魔女的混乱，一个不小心就有可能全体在动不了的情况下被全灭。对付 BOSS 的方法一是提升等级，二是要利用狮子的魔法回避技能来降低异常状态的命中率，不过魔女同样也有技能会解除我放全体的有利状态，所以要想轻松地解决 BOSS 以下就为大家推荐一种“挨打战术”。



由于 BOSS 一回合能行动 2 次，所以此战术只适用于一回合能行动 4 次的桃乐丝和稻草人身上。战斗中首先要算好 BOSS 的行动速度比我方的角色速度快还是慢，一般来说都会比桃乐丝快的，那么桃乐丝的第一次行动和第二次行动都是给自己恢复，这样只要不被 BOSS 一下子秒杀掉基本就死不了，然后第三次行动为攻击，要是为了保险，第四次行动也可以给自己恢复，这样一回合下来至少可以攻击 BOSS 一次，而且自己是满血状态。之后一直这样重复下去就可以屈死 BOSS，当然这也是利用了敌人在我方只有一人出战的情况下很少使用异常状态进行攻击的特性，而就算是不幸中招也可以让稻草人利用速度优势来使用道具解除异常状态，所以能否取胜还是得看玩家的回复道具是否足够了。

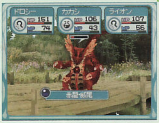
龙族爷爷战术研究



在春、夏、秋三个区域的迷宫里能遇到传授技能的龙族老爷爷，只要打败他就能学到新的技能。前两个龙族爷爷可以挑战四次，前三次打败他们后都能学到相应的技能，不过第四次他们会变身为龙来作战，能力十分强悍，胜利后也只有大量的经验奖励而已，所以在未通关前并不建议大家来挑战他们的最终形态；秋季地图里的龙族爷爷只有在打败春季地图的龙族爷爷的最终形态后才能挑战，而最后两个高级技能也是在打败这只高傲的龙后获得，而将以上三条龙的最终形态全部击败后会获得象征性的道具“达人の证”。

赤龙·威尾

位于“芽吹きの高原”，建议挑战等级 75 级以上，此战稻草人和狮子是战斗的核心，战前一定要多准备恢复 MP 以及全体恢复的道具。稻草人一开始必须利用速度优势降低对方的命中率，这样赤龙的 4 连击就失去了威胁；狮子主要负责魔法躲避，有了魔法躲避可以让敌人的绝大多数攻击失效；桃乐丝除了恢复和增加全队的速度外，其余时间都可以进行攻击，同时稻草人和狮子必须保持一直使用降命中和魔法躲避的技能。赤龙最具威胁的一招是让我方全体的 HP 减半，只要随时保持我们出战角色的 HP 在 150 以上基本上就能慢慢磨死他。



黑龙·昴翼

位于“星欠片の砂浜”，在打败了威尾后就可以去挑战白龙学会所有的技能，这样再来打黑龙就会比较轻松。建议挑战等级在 85 级以上，黑龙攻击力比较高，基本被碰一下就会损失一半多的 HP，而且它还会使用让我方中毒的招数，所以战前多准备大恢复药和解毒药。由于学会了所有的技能，铁皮人的 4 连击可以给 BOSS 造成很大的伤害，所以配合稻草人“运武天武”这个博运气的技能可以很快将黑龙虐杀，中途只需要让桃乐丝隔一回合给铁皮人加个魔法反射即可。战斗中一旦黑龙使用究极魔法就要立刻让稻草人使用“净化の南风”，同时也不要忘了隔几个回合就要用一次降低敌人命中率的技能来确保我方的安全。



白龙·树角

位于“秋水の急流”，游戏中的最强 BOSS，建议挑战等级 99。白龙各项能力非常高，不但会使用带沉默效果的攻击，最变态的一招会强制把我方出战角色减为 2～3 点 HP，一个不小心就会被它全灭，而如果大家使用正常打法实在过不去，可以考虑使用以下的投机打法。战斗中只派稻草人一人出战，惟一需要注意的就是给稻草人解除异常状态和复活，首先降低对方的命中率，然后第 2 次和第 3 次行动均为“运武天武”，第 4 次行动给自己使用回复秘药，其中“运武天武”出现天舞乱舞的几率大概是 30% 左右，一般来说使用 4～5 次都会出现一次天舞乱舞，这招的伤害非常高，只要出现 10 次左右，白龙就会倒在桃乐丝的石榴裙下了。

攻略透解 GUIDE THROUGH

实用技术 攻略透解



白騎士物語 -古の鼓動-

通关时间：完成单机剧情约需 30 小时。

文 九兵卫 美编 木仙

白骑士物语 古之鼓动	SCE		角色扮演
PS3	白骑士物语 古の鼓动		日版
	2008年12月25日	1～4人	6980日元
	对应Geo Net网络		对应玩家年龄：12岁以上

经过两年多的等待，《白骑士物语》终于以一个近乎完美的姿态展现在了我们玩家面前。不说气势磅礴、极富王道色彩的单机模式，流畅且耐玩度极高的在线模式也让人大呼过瘾，游戏中提供给我们的是一个无限宽广的世界。对于喜欢日式角色扮演游戏的玩家来说，能够体验到《白骑士物语》这样的作品，真的可以说是别无所求了。废话不多说，这期的攻略就让我们先看看游戏的系统以及单机流程部分的详细介绍吧！

上手与入门



操作介绍

通常移动状态下	
十字键	切换目标
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转动
R2	视角拉远
L2	视角拉近
○	对话、决定、开始战斗
×	取消
□	打开聊天窗口
△	系统菜单
START	跳过剧情
SELECT	辅助菜单、聊天时调出历史记录

战斗中	
十字键	选择指令
左摇杆	角色移动
右摇杆	视角转动
R1	防御
L1	切换目标（与十字键配合）
R3	改变同伴行动方针
L3	下达全体指令
○	执行指令
×	解除战斗状态
□	打开聊天窗口



战斗画面解说

①**指令栏：**游戏中我们预先设置的所有指令都将出现在这里，战斗时通过十字键上下左右翻动来进行选择。不同的指令类型在指令栏中以不同的颜色加以了区分。比较重要的指令“道具（アイテム）”、“防御”以及“变身”等等则是由系统预先就帮我们设置好的；

②**变身图标：**当剧情进行雷纳德和西泽获得变身能力之后，AC蓄满7格、12格、15格就可以进入三种由低到高（蓝、绿、黄）的变身状态；

③**行动光圈：**进入战斗状态后，该光圈便会自动开始涨，光圈蓄满发光后会出现提示音，此时我们便可以执行指令槽中的任意一条指令（包含已编成的连续技）。除了行动时间，光圈还会显示当前玩家所选择的行动指令。在对付一些大型敌人时，碰到不能攻击的部位也会在光圈内部的下方显示出来。值得注意的是，如果前一回合选择了防御指令，那么下一回合光圈的回复速度将会快很多；

④**信息栏：**信息栏中将会显示敌我双方的行动信息，包括击倒敌人时的掉落素材以及获取经验值信息也会在这里显示。当进行在线模式时，玩家与其他同伴发起的聊天信息也会在这里出现。虽然信息栏是自动定时翻转的，但我们也同样能按□键在聊天状态中按SELECT键调出并查看历史记录；

⑤**我方情报：**我方同伴数据，包括HP、MP、异常状态等信息均全部显示在这里。另外为了让信息更加形象，蓝色晶体表示HP，而绿色晶体表示MP；

⑥**敌方数据：**这里显示玩家所锁定的敌方数据，HP不是以数值而是以蓝色晶体的方式显示。当敌人展开魔法或者物理攻击防御罩时，蓝色晶体的左侧会增加一个黄色晶体加以表示防御罩耐久值；

⑦**地图：**实时的场景小地图，以浅红点显示敌人的位置。当玩家被敌人发现时，敌人的颜色会变为深红。

©Sony Computer Entertainment Inc.

系统详解



战斗设置

在系统菜单内选择"バトルセットアップ"我们就可以对角色进行战斗设置了。战斗设置分为以下几种：コマンド编集——编辑指令；装备——更换人物装备；シンナイト装备——更换白骑士／龙骑士专用装备；作战变更——更换作战方式、バトルメンバー变更——更换队伍成员(除Guest之外最多3人)、操作キャラ变更——更换控制角色。

编辑战斗指令是将角色已经通过技能点(SP)习得的技能设置到指令槽之上，没有进行装备的技能是无法在战斗中使用的(道具、防御、切换目标、变身以及被动技能除外)。除了魔法拥有属性之外，游戏中的其他攻击也被分为了斩击、打击以及突刺三种不同的属性，这在应对敌人弱点属性以及编成连续技时需要注意。



连续技

当习得了一定数量的技能，玩家就可以在指令编辑菜单中的"コマンド"里设置连续技了。连续技由普通技能组成，但是搭配时在连贯性上有顺序限制(比如地面突刺进攻不能接空中技能、同样动作的技能无法连续执行等等)。连续技的长度则必须通过习得"マスター"系列的技能来提升，同一属性的招式编为连续技时累加点数超过10，那么则会在连续技结束后再次追加攻击，效果非常华丽。连续技编成完毕后我们可以给其任意取名，像其他技能一样将它设置到指令槽中，我们就可以在战斗中发动了。发动时行动槽会根据攻击的节奏连续闪动，在出现提示音时需要把握好按键的时机。



AC

AC(行动点)是本作中非常重要的一个要素。由于每执行一个技能就会消耗相应的AC点数，而AC点数又只有在攻击敌人的时候或者被攻击才会回复，所以就显得很珍贵。在通常的战斗中，我们应尽量避免使用消耗AC值过高的技能或者连击，通过消灭杂兵来积攒AC值，这样才能在对付一些大型怪物时有计可施。

具体而言，倾向于魔法师方向的玩家对AC的需求量并不是很大，而对于像两手剑这类的职业，AC就很关键了。不过我们同样也可以习得一些特定的辅助技来弥补这一点，比如两手剑的"明镜止水"、枪的"练气"等等，都可以将多余的MP转化为AC，我们可以考虑优先习得，这在完成一些工会委托任务中作用非常明显。



道具

和其他游戏稍有不同，本作的道具是每个角色相互独立的。也就是说，同一个角色身上的道具是无法使用或者装备到其他人身上的。每个角色可以携带的道具数量上限为20，而多出来的则只能放入道具或者装备仓库。此外，在迷宫中玩家是不可以将仓库中的道具及装备取出来的，只能在不同角色之间相互转移。随着剧情的发展，部分角色到后期会脱离玩家的队伍，不过他们的装备和道具确实依然保留的，这一点并不需要担心。

合成

剧情发展到砂漠の町アルバナ的送信事件完成之后，游戏中的所有合成商店就可以向我们玩家开放了。合成一般有两个途径，一个直接从次等级武器利用素材直接合成，这样的好处是能充分利用现有资源，但由于该方法对武器强化等级有要求，所以素材也不会少用多少；第二个途径是直接用素材合成，这样会比较省事，不过也会非常消耗素材。想要合成高等级的武器或者道具还必须向商店送上纳品来提升等级。一般来说，"欠片"类的无用素材玩家会在平时收集到很多，用它们来作为贡品可以很快就将合成等级升满，同时我们也会发现，合成商店对工会等级也有了要求……

合成要求

等级	升级点数	装备等级	工会等级	装备品费用
1	–	1～10	–	50
2	800	8～10	–	100
3	2250	10～15	–	150
4	4800	15～20	–	200
5	8800	20～25	–	250
6	14200	25～30	–	300
7	22200	36～39	7～	700
8	36600	41～45	8～	800
9	59000	46～50	9～	900
10	91000	50	10～	1000
11	141500	50	11～	1100
12	217400	50	12～	1200

变身

雷纳德和西泽变身为魄力十足的巨大骑士与敌人战斗，这是游戏中给玩家印象最深的地方之一。尤其在与一些与大型怪物以及BOSS战斗的过程中，变身更是华丽且实用度极高的一个系统。变身之后，骑士的每一个行动都会消耗一定的MP值，当MP消耗至尽或者周围敌人全部被消灭时变身状态自动结束。当AC蓄满7格、12格、15格时，相应的角色就可以进入由低到高的三种(蓝、绿、黄)变身状态。不同的变身状态下招式会有区别，不同招式的属性以及伤害能力也是相异。这里给大家列出单机流程中白骑士和龙骑士所有装备(附属装备可以给同伴附加有利状态)的拿法。



白骑士

类别	名称	入手方法
片手剑	白铁の剑	初期拥有
片手剑	ソードオブマリス	グリード地下回廊（第二层）C–4位置宝箱
片手剑	グランサー	虫の谷（西部）剧情
盾	白铁の盾	ラグニッシュ砂漠剧情
骑士の魂–Ⅰ	圣剑の加护	ノルディア坑道剧情
骑士の魂–Ⅱ	英雄王の结界	バンカーロード采掘场（地下一层）B–3位置宝箱
骑士の魂–Ⅲ	骑士王觉醒	シンカ村C–3位置宝箱

龙骑士

类别	名称	入手方法
枪	ラーヴェイント	初期拥有
枪	魔枪シュマーグナ	バンヘイブン荒野（地下）E–3位置宝箱
骑士の魂–Ⅰ	龙王の加护	バンカーロード采掘场剧情
骑士の魂–Ⅱ	炎灵障壁	虫の谷（西部）B–4位置宝箱
骑士の魂–Ⅲ	龙神觉醒	ドグマホール・崩坏神殿C–3位置宝箱

能力值的含义 相关成长技能与具体能力值的提升关系为：素早さ——回避率；器用さ——命中率；强さ——攻击力；守り——防御力；贤さ——魔法攻击力；精神——魔法防御力。

职业技能资料



职业技能系统是本作最耐玩的一个要素，游戏并不是在一开始就规定了玩家所创建角色的职业，而是采用一种更为开放的技能习得方式，它需要消费我们的SP（每升1级获得4点）在系统菜单的“スキル取得”中进行选择习得。技能之间有先后触发的对应关系，这点需要我们注意。下面就各种的职业特点给初上手的玩家作一个简单的介绍，希望能给大家起到一个参考。

●片手剑：前期优势明显，防御高，能力成长较为稳定。中期由于攻击输出不够而容易遭到玩家的放弃，但到了后期依靠强力武器以及动作迅速的特点可以弥补这方面的不足；

●两手剑：前期成长较慢，中后期攻防能力有保证，可以成为队伍中绝对的主力。该职业的缺点是出招动作过慢，战斗时对AC的消费也很大，“明镜止水”必须尽早学会。

●两手斧：以牺牲防御力进一步强化攻击的效果，这是两手斧这一职业的特点。“狮子の咆哮”在实战中会被频繁使用，因此建议多从其他职业学一些加防御力的技能。

●枪：职业整体偏于防守方向，前期的成长会比较乏味，攻击输出也不甚理想。但是好处是在队伍中可以充当掩护型角色，配合回复系魔法能给同伴起到不小的帮助。

●弓：该职业的特点是行动速度快，后期学会一些范围以及属性攻击后可以在战斗中保持很高的效率。不过防御力对于弓手同样重要，否则在面对一些大型敌人时会吃亏不少。

●杖：杖是魔法师使用的武器，但是技能习得方向自然是以精灵魔法和神圣魔法为主。成长速度上来看，魔法师因为学的技能多所以要比其他职业慢上不少。前期不能拉怪，中期学会大伤害的范围魔法并配合吸魔技能，其真正实力才能得到体现，因此绝对是队伍不可缺少的重要职业。

（注：下表中的所有技能均以不同颜色来表示其所属类型，其中□为攻击型、□为辅助型、□为特殊型、□为能力提升型、□为回复型。）

片手剑

序号	名称	SP	AC	习得方法
1	斬る	-	0	初期
2	回转斩り	1	0	初期
3	踏み込み斩り	1	0	初期
4	兜割り	1	1	回转斩り
5	火炎斩り	1	1	踏み込み斩り、兜割り
6	ム-ンスラッシュ	2	2	火炎斩り
7	スマッシュレイヴ	2	3	ム-ンスラッシュ、片手剑マスタ-Lv.4
8	シャイニングレイヴ	4	4	マジックイ-タ-
9	突く	1	0	片手剑マスタ-Lv.1
10	シ-ルドブロウ	1	1	突く
11	溜め突き	1	1	シ-ルドブロウ、片手剑マスタ-Lv.3
12	疾风突き	1	1	溜め突き、片手剑マスタ-Lv.4
13	五月雨突き	2	3	疾风突き、【器用さ】UPLv.3
14	斩り上げ	1	0	片手剑マスタ-Lv.2
15	ライドアッパ-	2	1	斩り上げ
16	スト-ムアッパ-	2	1	ライドアッパ-
17	空中斩り	1	0	片手剑マスタ-Lv.3
18	空中拂い打ち	1	0	空中斩り
19	ハ-フム-ン	2	1	空中拂い打ち
20	エアレイドエッジ	2	2	スマッシュレイヴ、ハ-フム-ン
21	スト-ムレイド	2	2	スト-ムアッパ-、エアレイドエッジ
22	叩きつけ	1	0	片手剑マスタ-Lv.4
23	パワ-スマッシュ	2	1	叩きつけ
24	ソニックエッジ	2	1	片手剑マスタ-Lv.5
25	トライソニック	3	2	ソニックエッジ
26	スト-ムソニック	3	2	疾风突き、トライソニック
27	挑发	1	1	片手剑マスタ-Lv.2
28	毒突き	1	0	片手剑マスタ-Lv.2
29	封魔突き	1	0	片手剑マスタ-Lv.3
30	シェルブレイク	2	0	片手剑マスタ-Lv.4、护身の构え
31	ア-ムブレイク	2	0	片手剑マスタ-Lv.5、剑狼の构え
32	マジックイ-タ-	2	2	封魔突き、シェルブレイク、ア-ムブレイク
33	护身の构え	1	0	片手剑マスタ-Lv.1
34	封魔の构え	1	0	片手剑マスタ-Lv.3
35	剑狼の构え	2	0	片手剑マスタ-Lv.4
36	片手剑マスタ-Lv.1	1	-	初期
37	片手剑マスタ-Lv.2	1	-	片手剑マスタ-Lv.1
38	片手剑マスタ-Lv.3	2	-	片手剑マスタ-Lv.2
39	片手剑マスタ-Lv.4	3	-	片手剑マスタ-Lv.3
40	片手剑マスタ-Lv.5	4	-	片手剑マスタ-Lv.4
41	【强さ】UPLv.1	2	-	片手剑マスタ-Lv.4
42	【强さ】UPLv.2	2	-	片手剑マスタ-Lv.5
43	【素早さ】UPLv.1	2	-	片手剑マスタ-Lv.1
44	【素早さ】UPLv.2	2	-	片手剑マスタ-Lv.2、【素早さ】UPLv.1
45	【素早さ】UPLv.3	3	-	片手剑マスタ-Lv.3、【素早さ】UPLv.2
46	【器用さ】UPLv.1	2	-	片手剑マスタ-Lv.1
47	【器用さ】UPLv.2	2	-	片手剑マスタ-Lv.2、【器用さ】UPLv.1
48	【器用さ】UPLv.3	3	-	片手剑マスタ-Lv.3、【器用さ】UPLv.2
49	【器用さ】UPLv.4	3	-	片手剑マスタ-Lv.4、【器用さ】UPLv.3
50	【器用さ】UPLv.5	3	-	片手剑マスタ-Lv.5、【器用さ】UPLv.4

两手剑

No	名称	SP	AC	习得方法
1	叩き斩る	-	0	初期
2	斩り裂く	1	0	初期
3	大牙：断	1	1	初期
4	大牙：剃	1	1	斩り裂く
5	冰牙	1	1	大牙：断
6	二连牙	2	2	大牙：断、大牙：剃
7	三连牙	2	3	二连牙、冰牙
8	连牙：极	4	4	两手剑技能全部习得
9	贯く	1	0	两手剑マスタ-Lv.1
10	狼牙	2	1	贯く
11	炎狼牙	1	1	狼牙
12	兽爪	1	0	两手剑マスタ-Lv.2
13	龙爪	1	1	兽爪
14	炎龙爪	1	1	龙爪+炎狼牙
15	巨人爪	2	2	两手剑マスタ-Lv.5、龙爪
16	空牙：断	1	0	两手剑マスタ-Lv.3
17	空牙：剃	1	0	空牙：断
18	叩き落す	1	0	两手剑マスタ-Lv.4
19	石破断	1	1	叩き落す
20	龙槌断	2	2	石破断
21	火炎槌断	2	2	龙槌断
22	真空击	1	1	两手剑マスタ-Lv.5
23	真空双击	2	2	真空击+三连牙
24	真空裂冲击	3	2	真空双击
25	冰刃裂冲击	3	2	真空裂冲击
26	背水の一击	2	1	两手剑マスタ-Lv.2
27	オロチの牙	2	2	两手剑マスタ-Lv.4
28	魔力拂い	1	0	两手剑マスタ-Lv.3
29	魔力碎き	2	1	两手剑マスタ-Lv.5
30	精神拂い	1	0	两手剑マスタ-Lv.3
31	精神碎き	2	1	两手剑マスタ-Lv.5
32	明镜止水	3	0	オロチの牙、魔力碎き、精神碎き
33	狙者の波动	1	0	两手剑マスタ-Lv.1
34	战士の波动	1	0	两手剑マスタ-Lv.2
35	鬼神の波动	2	0	战士の波动
36	两手剑マスタ-Lv.1	1	—	初期
37	两手剑マスタ-Lv.2	1	—	两手剑マスタ-Lv.1
38	两手剑マスタ-Lv.3	2	—	两手剑マスタ-Lv.2
39	两手剑マスタ-Lv.4	3	—	两手剑マスタ-Lv.3
40	两手剑マスタ-Lv.5	4	—	两手剑マスタ-Lv.4
41	【HP】UPLv.1	2	—	两手剑マスタ-Lv.1
42	【HP】UPLv.2	2	—	两手剑マスタ-Lv.2
43	【HP】UPLv.3	3	—	两手剑マスタ-Lv.3
44	【HP】UPLv.4	3	—	两手剑マスタ-Lv.4
45	【HP】UPLv.5	3	—	两手剑マスタ-Lv.5
46	【强さ】UPLv.1	2	—	两手剑マスタ-Lv.1
47	【强さ】UPLv.2	2	—	两手剑マスタ-Lv.3
48	【强さ】UPLv.3	3	—	两手剑マスタ-Lv.5
49	【守り】UPLv.1	2	—	两手剑マスタ-Lv.2
50	【守り】UPLv.2	2	—	两手剑マスタ-Lv.4

刷素材与怪物 游戏中地图里的杂兵被清理完要过一段时间才会出现，而素材采集完没进入一次迷宫只能采集一次。要想刷素材与怪物，最方便的办法就是找个存盘点存档然后退出，再次进入游戏时素材与怪物就会再次被刷出来了。

两手斧

No	名称	SP	AC	习得方法
1	砕く	—	0	初期
2	叩き潰す	1	0	初期
3	振り下ろす	1	1	初期
4	フルスイング	1	1	叩き潰す
5	烈风断	1	1	エアスイング
6	暴れ砕き	2	2	フルスイング
7	ブンまわす	2	3	暴れ砕き、两手斧マスター-Lv.5
8	ナイトメア	4	4	破军の咆哮
9	突っ込む	1	0	两手斧マスター-Lv.1
10	パワータックル	1	1	突っ込む
11	グランドタックル	1	1	突っ込む
12	アサルトドライブ	2	2	两手斧マスター-Lv.4
13	颚碎き	1	0	两手斧マスター-Lv.2
14	ブルホーン	1	1	颚碎き
15	コークスクリュー	1	2	ブルホーン
16	ヘビースタンプ	2	3	コークスクリュー
17	メテオスタンプ	2	3	ヘビースタンプ、グランドタックル
18	エアスイング	1	0	两手斧マスター-Lv.3
19	ヘビープレス	1	0	两手斧マスター-Lv.4
20	スピニングボム	1	1	ヘビープレス
21	グランドボム	2	2	スピニングボム
22	シェルダイブ	2	2	グランドボム
23	ヘビーキャノン	2	1	两手斧マスター-Lv.5
24	フルバースト	3	2	ヘビーキャノン、烈风断
25	メテオバースト	3	2	フルバースト、メテオスタンプ
26	踏ん张る	2	1	两手斧マスター-Lv.1
27	腕割り	1	0	两手斧マスター-Lv.2
28	腕碎き	2	1	两手斧マスター-Lv.4
29	铠割り	1	0	两手斧マスター-Lv.2
30	铠碎き	2	1	两手斧マスター-Lv.4
31	畏怖の冲击	2	1	两手斧マスター-Lv.3
32	デッドスイング	1	1	两手斧マスター-Lv.3
33	怒りの咆哮	1	0	两手斧マスター-Lv.1
34	狮子の咆哮	2	0	两手斧マスター-Lv.5、怒りの咆哮
35	破军の咆哮	2	1	狮子の咆哮、畏怖の冲击、デッドスイング
36	两手斧マスター-Lv.1	1	—	初期
37	两手斧マスター-Lv.2	1	—	两手斧マスター-Lv.1
38	两手斧マスター-Lv.3	2	—	两手斧マスター-Lv.2
39	两手斧マスター-Lv.4	3	—	两手斧マスター-Lv.3
40	两手斧マスター-Lv.5	4	—	两手斧マスター-Lv.4
41	【HP】UPLv.1	2	—	两手斧マスター-Lv.1
42	【HP】UPLv.2	2	—	【HP】UPLv.1、两手斧マスター-Lv.2
43	【HP】UPLv.3	3	—	【HP】UPLv.2、两手斧マスター-Lv.3
44	【强さ】UPLv.1	2	—	两手斧マスター-Lv.1
45	【强さ】UPLv.2	2	—	【强さ】UPLv.1、两手斧マスター-Lv.2
46	【强さ】UPLv.3	3	—	【强さ】UPLv.2、两手斧マスター-Lv.3
47	【强さ】UPLv.4	3	—	【强さ】UPLv.3、两手斧マスター-Lv.4
48	【强さ】UPLv.5	3	—	【强さ】UPLv.4、两手斧マスター-Lv.5
49	【器用さ】UPLv.1	2	—	两手斧マスター-Lv.4
50	【器用さ】UPLv.2	2	—	【器用さ】UPLv.1、两手斧マスター-Lv.5

枪

No	名称	SP	AC	习得方法
1	振り下ろす	—	0	初期
2	なぎ拂う	1	0	枪マスター-Lv.1
3	两断枪	1	1	なぎ拂う
4	クロスランサー	2	2	两断枪
5	メテオクロス	1	1	クロスランサー、流星落とし
6	突き刺す	1	0	初期
7	シールドチャージ	1	1	初期
8	贯通击	1	0	突き刺す
9	冰龙击	1	1	贯通击
10	突击	2	1	贯通击、シールドチャージ
11	ラッシュチャージ	2	2	突击、枪マスター-Lv.5
12	フリーズラッシュ	2	2	ラッシュチャージ
13	オメガストライク	4	3	マイティガード
14	突き上げる	1	0	枪マスター-Lv.2
15	ユニコーンヘッド	1	1	突き上げる
16	炮天击	2	2	ユニコーンヘッド
17	エアランサー	1	0	枪マスター-Lv.3
18	エアジャベリン	2	0	エアランサー
19	流星落とし	1	0	枪マスター-Lv.4
20	ジャッジメント	2	2	流星落とし、エアジャベリン
21	フリーズジャッジ	1	2	ジャッジメント
22	ソニックマグナム	2	1	枪マスター-Lv.5
23	フリーズマグナム	3	2	ソニックマグナム
24	レッグスライサー	1	0	枪マスター-Lv.1
25	麻痹突き	1	0	枪マスター-Lv.3
26	暗突き	1	0	枪マスター-Lv.3
27	威吓する	1	1	枪マスター-Lv.2
28	练气	3	0	枪マスター-Lv.5
29	守护の阵	1	0	枪マスター-Lv.1
30	不动の阵	2	0	枪マスター-Lv.4
31	魔壁の阵	1	0	枪マスター-Lv.2
32	砦の阵	2	1	枪マスター-Lv.5
33	フィジカルガード	2	2	不动の阵
34	マテリアルガード	2	2	魔壁の阵
35	マイティガード	3	2	砦の阵、フィジカルガード、マテリアルガード
36	枪マスター-Lv.1	1	—	初期
37	枪マスター-Lv.2	1	—	枪マスター-Lv.1
38	枪マスター-Lv.3	2	—	枪マスター-Lv.2
39	枪マスター-Lv.4	3	—	枪マスター-Lv.3
40	枪マスター-Lv.5	4	—	枪マスター-Lv.4
41	【HP】UPLv.1	2	—	枪マスター-Lv.2
42	【HP】UPLv.2	2	—	【HP】UPLv.1、枪マスター-Lv.4
43	【守り】UPLv.1	2	—	枪マスター-Lv.1
44	【守り】UPLv.2	2	—	【守り】UPLv.1、枪マスター-Lv.2
45	【守り】UPLv.3	3	—	【守り】UPLv.2、枪マスター-Lv.3
46	【守り】UPLv.4	3	—	【守り】UPLv.3、枪マスター-Lv.4
47	【守り】UPLv.5	3	—	【守り】UPLv.4、枪マスター-Lv.5
48	【精神】UPLv.1	2	—	枪マスター-Lv.1
49	【精神】UPLv.2	2	—	【精神】UPLv.1、枪マスター-Lv.3
50	【精神】UPLv.3	3	—	【精神】UPLv.2、枪マスター-Lv.5

弓

No	名称	SP	AC	习得方法
1	矢を放つ	—	0	初期
2	急所击ち	1	1	初期
3	连续击ち	1	2	急所击ち
4	乱れ击ち	3	3	连续击ち
5	炸裂矢	1	1	弓マスター-Lv.3
6	三连炸裂矢	2	2	炸裂矢、【器用さ】 Up Lv.3
7	バーストアロー	1	1	弓マスター-Lv.2
8	ニードルアロー	1	1	弓マスター-Lv.1
9	レインアロー	2	2	弓マスター-Lv.5、ニードルアロー
10	裁きの矢	4	3	习得2种"降り注ぐ"技能并习得"ダークショット"、"アキレスショット"
11	フレイムアロー	1	1	タカの眼
12	荒ぶる火炎弹	2	2	三连炸裂矢
13	降り注ぐ业炎	3	2	习得4种"荒ぶる弹"
14	アイスアロー	1	1	タカの眼
15	荒ぶる冰结弹	2	2	三连炸裂矢
16	ウィンドアロー	1	1	タカの眼
17	荒ぶる疾风弹	2	2	三连炸裂矢
18	降り注ぐ烈风	3	2	习得3种"荒ぶる弹"
19	ロックアロー	1	1	タカの眼
20	荒ぶる岩石弹	2	2	三连炸裂矢
21	スモークショット	1	0	狙う
22	ダークショット	2	1	弓マスター-Lv.5
23	レッグショット	1	0	バーストアロー
24	アキレスショット	2	1	弓マスター-Lv.5
25	みやぶる	1	0	弓マスター-Lv.3
26	气配を消す	2	0	みやぶる、弓マスター-Lv.4
27	カモフラージュ	2	1	弓マスター-Lv.5
28	タカの眼	1	0	弓マスター-Lv.1
29	千里眼	2	0	タカの眼、弓マスター-Lv.4
30	狙う	1	0	弓マスター-Lv.1
31	引き绞る	2	1	狙う、弓マスター-Lv.2
32	毒药を仕込む	1	0	弓マスター-Lv.1
33	忘れ药を仕込む	1	0	弓マスター-Lv.2
34	マヒ药を仕込む	1	0	弓マスター-Lv.3
35	眠り药を仕込む	1	0	弓マスター-Lv.4
36	弓マスター-Lv.1	1	—	初期
37	弓マスター-Lv.2	1	—	弓マスター-Lv.1
38	弓マスター-Lv.3	2	—	弓マスター-Lv.2
39	弓マスター-Lv.4	3	—	弓マスター-Lv.3
40	弓マスター-Lv.5	4	—	弓マスター-Lv.4
41	【贤さ】UPLv.1	2	—	弓マスター-Lv.5
42	【贤さ】UPLv.2	2	—	【贤さ】UPLv.1
43	【素早さ】 Up Lv.1	2	—	弓マスター-Lv.1
44	【素早さ】 Up Lv.2	2	—	弓マスター-Lv.2、【素早さ】 Up Lv.1
45	【素早さ】 Up Lv.3	3	—	弓マスター-Lv.3、【素早さ】 Up Lv.2
46	【素早さ】 Up Lv.4	3	—	【素早さ】 Up Lv.3
47	【素早さ】 Up Lv.5	3	—	【素早さ】 Up Lv.4
48	【器用さ】 Up Lv.1	2	—	弓マスター-Lv.1
49	【器用さ】 Up Lv.2	2	—	弓マスター-Lv.2、【器用さ】 Up Lv.1
50	【器用さ】 Up Lv.3	3	—	弓マスター-Lv.3、【器用さ】 Up Lv.2

迅速修理武器 由于有的迷宫比较大，游戏时经常会出现武器被用破了却又没有地方修的情况。此时我们可以通过附近的存盘点进入在线模式，只要随便进一个房间，我们就能找到武器店来修补武器了。

杖

No	名称	SP	AC	习得方法
1	杖で叩く	—	0	初期
2	杖で殴る	1	0	初期
3	パワーロッド	1	1	杖で殴る
4	殴り倒す	2	2	パワーロッド
5	ディバインショック	4	3	习得4种"怒り"技能
6	杖で突く	1	0	杖マスターLv.1
7	ショックブロー	1	1	杖で突く
8	打ち上げる	1	0	杖マスターLv.2
9	バーストショック	1	1	打ち上げる
10	フレイムロッド	1	0	初期
11	フレイムショック	1	1	フレイムロッド、ショックブロー
12	炎灵の怒り	2	2	フレイムショック、殴り倒す、杖マスターLv.4
13	アイスロッド	1	0	初期
14	アイスショック	1	1	アイスロッド、ショックブロー
15	冰灵の怒り	2	2	アイスショック、殴り倒す、杖マスターLv.4
16	ウィンドロッド	1	0	初期
17	ウィンドショック	1	1	ウィンドロッド、ショックブロー
18	风灵の怒り	2	2	ウィンドショック、殴り倒す、杖マスターLv.4
19	アースロッド	1	0	初期
20	アースショック	1	1	アースロッド、ショックブロー
21	地灵の怒り	2	2	アースショック、殴り倒す、杖マスターLv.4
22	睡魔の印	1	0	杖マスターLv.1
23	吸魔の印	2	2	マジックブースト、マジックバリア、杖マスターLv5
24	自然回归の法	1	0	杖マスターLv.1
25	マジックハイド	1	0	杖マスターLv.3
26	マジックスティール	1	1	杖マスターLv.3
27	祈る	3	0	杖マスターLv5
28	スペルブースト	1	0	杖マスターLv.2
29	マジックブースト	2	0	杖マスターLv.4
30	スペルバリア	1	0	杖マスターLv.2
31	マジックバリア	2	0	杖マスターLv.4
32	炎の精灵凭依	3	2	炎灵の怒り、杖マスターLv5
33	水の精灵凭依	3	2	冰灵の怒り、杖マスターLv5
34	风の精灵凭依	3	2	风灵の怒り、杖マスターLv5
35	土の精灵凭依	3	2	地灵の怒り、杖マスターLv5
36	杖マスターLv.1	1	—	初期
37	杖マスターLv.2	1	—	杖マスターLv.1
38	杖マスターLv.3	2	—	杖マスターLv.2
39	杖マスターLv.4	3	—	杖マスターLv.3
40	杖マスターLv.5	4	—	杖マスターLv.4
41	【MP】UPLv.1	2	—	杖マスターLv.1
42	【MP】UPLv.2	2	—	【MP】UPLv.1、杖マスターLv.2
43	【MP】UPLv.3	3	—	【MP】UPLv.2、杖マスターLv.3
44	【MP】UPLv.4	3	—	【MP】UPLv.3、杖マスターLv.4
45	【MP】UPLv.5	3	—	【MP】UPLv.4、杖マスターLv.5
46	【贤さ】UPLv.1	2	—	杖マスターLv.1
47	【贤さ】UPLv.2	2	—	【贤さ】UPLv.1、杖マスターLv.3
48	【贤さ】UPLv.3	3	—	【贤さ】UPLv.2、杖マスターLv.5
49	【精神】UPLv.1	2	—	杖マスターLv.2
50	【精神】UPLv.2	2	—	【精神】UPLv.1、杖マスターLv.4

神圣魔法

No	名称	SP	MP	习得方法
1	ヒールⅠ	1	4	初期
2	ヒールⅡ	2	8	ヒールⅠ、【守り】UPLv.2、习得全部"Gキュア"系魔法
3	ヒールⅢ	2	16	グループヒールⅡ、【守り】UPLv.3
4	グループヒールⅠ	2	12	【守り】UPLv.2、习得全部"Gキュア"系魔法
5	グループヒールⅡ	3	24	リザレクションⅠ、Gフルリフレッシュ
6	グループヒールⅢ	4	48	ヒールⅡⅠ、Gクロックアップ
7	キュアポイズン	1	4	ヒール
8	Gキュアポイズン	1	13	【精神】UPLv.2
9	キュアスタン	1	4	ヒール
10	Gキュアスタン	1	13	【精神】UPLv.2
11	キュアパライズ	1	4	キュアスタン
12	Gキュアパライズ	1	13	Gキュアスタン
13	キュアスリープ	1	4	キュアポイズン
14	Gキュアスリープ	1	13	Gキュアポイズン
15	フルリフレッシュ	2	24	习得全部"Gキュア"系魔法
16	Gフルリフレッシュ	3	50	フルリフレッシュ
17	リザレクションⅠ	3	13	ヒールⅡ、グループヒールⅠ
18	リザレクションⅡ	4	50	ヒールⅢ、【精神】UPLv.5
19	パワーチャージ	1	8	【守り】UPLv.1
20	Gパワーチャージ	1	24	パワーチャージ、クロックアップ、【精神】UPLv.3
21	タフネスチャージ	1	8	【守り】UPLv.1
22	Gタフネスチャージ	1	24	タフネスチャージ、クロックアップ、【精神】UPLv.3
23	クロックアップ	1	16	【守り】UPLv.2
24	Gクロックアップ	1	48	Gパワーチャージ、Gタフネスチャージ
25	天使の加护	3	28	Gクロックダウン
26	战神の加护	3	28	Gクロックダウン
27	パワーダウン	1	12	パワーチャージ
28	Gパワーダウン	2	36	パワーダウン、【精神】UPLv.2
29	タフネスダウン	1	12	タフネスチャージ
30	Gタフネスダウン	2	36	タフネスダウン、【精神】UPLv.2
31	クロックダウン	1	16	クロックアップ
32	Gクロックダウン	2	48	クロックダウン
33	サイレンス	1	12	【MP】UPLv.1
34	Gサイレンス	2	36	サイレンス、【精神】UPLv.3
35	神圣魔法の知识	5	—	リザレクションⅡ、习得2种"加护"魔法
36	【MP】UPLv.1	2	—	习得全部"キュア"系魔法、【精神】UPLv.1
37	【MP】UPLv.2	2	—	【MP】UPLv.1、Gサイレンス
38	【守り】UPLv.1	2	—	初期
39	【守り】UPLv.2	2	—	【守り】UPLv.1、Gパワーダウン、Gタフネスダウン
40	【守り】UPLv.3	3	—	【守り】UPLv.2、Gパワーチャージ、Gタフネスチャージ
41	【精神】UPLv.1	2	—	ヒールⅠ
42	【精神】UPLv.2	2	—	习得全部"キュア"系魔法、【精神】UPLv.1
43	【精神】UPLv.3	3	—	习得全部"Gキュア"系魔法、【精神】UPLv.2
44	【精神】UPLv.4	3	—	【精神】UPLv.3、フルリフレッシュ
45	【精神】UPLv.5	3	—	グループヒールⅡ、【精神】UPLv.4

精灵魔法

No	名称	SP	MP	习得方法
1	ファイヤーボール	1	4	初期
2	フレイムランス	1	8	ファイヤーボール
3	イフリートブレス	2	28	フレイムカース
4	フレイムカース	2	24	Gフレイムバリア
5	フレイムウォール	1	12	フレイムランス
6	エクスプロージョン	1	36	フレイムウォール、【贤さ】UPLv.2
7	クリムゾンフレア	3	48	イフリートブレス
8	フレイムバリア	1	4	フレイムランス
9	Gフレイムバリア	1	13	フレイムバリア、【MP】UPLv.3
10	アイスボルト	1	4	初期
11	アイスブレイク	1	8	アイスボルト
12	アイシクルエッジ	2	28	セイレーンズティア
13	セイレーンズティア	2	24	Gアイスバリア
14	グラシアルホーン	1	12	アイスブレイク
15	ブリザード	1	36	グラシアルホーン、【贤さ】UPLv.2
16	ダイダルウェイブ	3	48	アイシクルエッジ
17	アイスバリア	1	4	アイスブレイク
18	Gアイスバリア	1	13	アイスバリア、【MP】UPLv.3
19	ウィンドカッター	1	4	初期
20	ウィンドストーム	1	8	ウィンドカッター
21	ライトニングボルト	1	28	パラライズウィンド
22	パラライズウィンド	2	24	Gウィンドバリア
23	サンダーストーム	1	12	ウィンドストーム
24	テンペスト	2	36	サンダーストーム、【贤さ】UPLv.2
25	ライトニングフレア	3	48	ライトニングボルト
26	ウィンドバリア	1	4	ウィンドストーム
27	Gウィンドバリア	1	13	ウィンドバリア、【MP】UPLv.3
28	ロックハンマー	1	4	初期
29	クラッグプレス	1	8	ロックハンマー
30	ロックスピアー	2	28	ポイズンブロウ
31	ポイズンブロウ	2	24	アースバリア
32	アースブレイク	1	12	クラッグプレス
33	コメットブレイク	1	36	【贤さ】UPLv.2
34	メテオブレイク	3	48	ロックスピアー
35	アースバリア	1	4	クラッグプレス
36	Gアースバリア	1	13	アースバリア、【MP】UPLv.3
37	スリープ	1	12	【贤さ】UPLv.5
38	炎の魔印	2	—	クリムゾンフレア、【贤さ】UPLv.5
39	水の魔印	2	—	ダイダルウェイブ、【贤さ】UPLv.5
40	风の魔印	2	—	ライトニングフレア、【贤さ】UPLv.5
41	土の魔印	2	—	メテオブレイク、【贤さ】UPLv.5
42	精灵魔法の知识	5	—	习得4种大伤害范围魔法
43	【MP】UPLv.1	2	—	习得1种攻击魔法
44	【MP】UPLv.2	2	—	习得1种"バリア"系魔法、【MP】UPLv.1
45	【MP】UPLv.3	3	—	习得1种中伤害范围魔法、【MP】UPLv.2
46	【贤さ】UPLv.1	2	—	【MP】UPLv.1
47	【贤さ】UPLv.2	2	—	习得1种"バリア"系魔法、【贤さ】UPLv.1
48	【贤さ】UPLv.3	3	—	习得1种中伤害范围魔法、【贤さ】UPLv.2
49	【贤さ】UPLv.4	3	—	习得1种中伤害范围状态异常魔法、【贤さ】UPLv.3
50	【贤さ】UPLv.5	3	—	习得1种大伤害单体魔法、【贤さ】UPLv.4
51	【素早さ】UPLv.1	2	—	初期
52	【素早さ】UPLv.2	2	—	习得1种"バリア"系魔法、【素早さ】UPLv.1

素材反复掉落 大型怪物的某些珍惜素材会要求玩家攻击特定的部位才会掉落。为了让素材掉落得更有效率，我们可以在攻击该部位、拿到相应素材后立刻停止战斗并逃离大型怪物的视野。稍过一段时间回去攻击你就会发现该部位依然能够掉落素材。

剧情流程攻略



バランドール王国



①进入游戏前先创建自己的角色；

②由于是今天是巴朗多尔王国公主的成人礼，所以王城也显得分外喜庆。在商会帮忙打杂的雷纳德（レナード）虽然也想走进庆典的人群中凑凑热闹，但受王室的委托，他需要先带上作为新人的主角先去帕莫村（パーモ）护送一批宴会用的葡萄酒；

③在地图F−10位置标有星形记号的地方会遇见一个浑身被包在斗篷里的怪人，之后就可以从南门离开王都，进入世界地图后往巴拉斯塔平原（ブラスタ平原）出发。

バランドール王国宝箱数据	
位置	获得物品
G−10：商会中	复活の药
G−10：商会前的巷子	ヒールポーションI
H−10：商会东南的巷子	マナポーションI
F−8：圆形广场2层西边	砂金袋
H−7：河边	ヒールポーションII
K−8：东边的巷子	ヒールポーションI

ブラスタ平原

ブラスタ平原宝箱数据	
位置	获得物品
C−2	刃金の珠玉【九级】
D−5	刃金の珠玉【九级】
B−5	木の大盾
B−6	ロングソード
E−4	守护の珠玉【九级】
F−6	木の弓
D−8	皮の盾
G−7	砂金袋

①进入平原后右侧有存盘点，前进的过程中系统会告诉我们简单的战斗以及行动规则。这里建议大家先在技能盘中学会神圣魔法的第一个“ヒール”，遇到杂兵多注意自己的位置，只要不被多个敌人围攻，战斗还是没有太大难度的；

ブラスタ采掘点数据		
种类	位置	获得物品
树木	B−5/C−2/C−5/D−3/D−8/E−3/E−4/F−3/F−7/G−7	枯れた枝/しなびたつる/丈夫な枝
木箱	G−5	铁矿石/石ころ/ゴロゴロした岩/硝石
岩壁	A−7/C−3/E−7	ゴロゴロした岩/石ころ/なにかの骨/铜矿石
花草	E−5/F−2/G−5	トカゲイチゴ/三つ叶のクローバー/小さな白い花/ミドリイモムシ/虫の死骸/コガネムシ
草丛	B−6/C−8/D−4/D−8	ミドリイモムシ/虫の死骸/コガネムシ

②进入地图左下角星形记号标注的帕莫村，雷纳德会遇到与自己青梅竹马的玩伴尤莉（ユウリ），毕竟在去王都打工之前，他们便是从小就生活在帕莫村的，所以关系一直很要好；

③在村子入口右侧的兽栏中找到躺在树桩前打瞌睡的车夫拉乌斯（ラウス），尤莉说自己也想借这个难得的机会去看看公主的成人礼，于是就和雷纳德以及主角一起护送马车返回王都；

パーモ村宝箱数据	
位置	获得物品
C−2：马车附近	マナポーションI
A−3：村长家2楼	ブラスピアス
C−3：东南的民家旁边	砂金袋



④再次进入巴拉斯塔平原时已经是黄昏，返程的路上要注意保护作为同行者的马车，需要时也可以帮助其回复HP。一边清除杂兵一边向北前进，在平原中部会遇到游戏中的第一个BOSS。

BOSS トロル

掉落物品	刃金の珠玉【九级】×2

第一次见到大型敌人，大家其实也并不用担心。战斗之前编成连续技并对其的腿部集中火力猛攻，BOSS 很快就会跪倒在地。专心于战斗时也不要忽视自己的 HP，回复交由同伴完成即可。

バランドール王国

①回到王都是晚上了，雷纳德和尤莉一起溜进了盛大的招待舞会。看到如此美丽的西兹娜公主，雷纳德竟然想起了自己小时候的事情，幸好尤莉在一边的及时提醒，他才没有过于失态。

②就在舞会渐入高潮的时候，原本伪装成杂技团艺人的贝尔西坦（ベルシタン）率领手下一路杀了进来。慌乱中，国王想带着公主避难却不料被半路出现神秘黑骑士一刀刺死，西兹娜公主拼命地呼喊着父亲的名字，这也是她自小时候母后被杀以来第一次开口说话。幸好及时出现的雷纳德挡下了黑骑士的剑，公主才免于遇害，黑骑士见状并没有继续相逼，而是从容地收剑离开了。

③为了甩开追兵，雷纳德拉着公主的手进入王宫的地下通道。此时队伍中只有两个人，所以战斗时千万不要冒进，同时注意公主的安全。来到最下层的内殿会发生连续的BOSS战。

バランドール地下道宝箱数据	
位置	获得物品
B−3	ヒールポーションI
C−3	ヒールポーションI
C−2	ヒールポーションI

BOSS ファントム

此战是雷纳德只身接受试炼，几乎没有难度。胜利后获得“白骑士のアーク”和“白铁の剑”，之后就可以变身为白骑士了。

BOSS グレアディイモス

掉落物品	火印の欠片×2
	刃金の珠玉【九级】×3

与本 BOSS 的战斗会分为地下水道、城内、城外三个部分。由于白骑士在战斗中的所有攻击均要消耗 MP，所以我们要尽量避免过度使用 MP 消耗值高的技能。和前一个 BOSS 一样，攻击这个大家伙的腿部依然能够让其倒地而陷入行动不能的状态。

④最底层的地下宝物库中，矗立在雷纳德和公主面前的是一个身着白色铠甲的巨大骑士，这诞生于远古的骑士自从便被封存在此，而与其诞生与力量相关的信息一直都是个谜。

⑤很快，贝尔西坦就带着部下冲了进来，就像早就预料到他们会逃到这里一样。此时已经没有选择，在公主无意识间咏唱的咒文帮助下，雷纳德拿起面前的神器接受了试炼，随着一阵耀眼的光线，他变身成为了白骑士。

⑥虽然在白骑士力量的帮助下击退了贝尔西坦的手下，但他还是趁众人不注意将公主拐走了。失去了国王和公主的巴朗多尔陷入了动乱，骑士团队长塞拉斯（サイラス）更是对自己的失责而懊悔不已。为了对自己所获得的这一神圣力量负责，更是为了拯救出公主，雷纳德决定去追寻贝尔西坦。而此时那个穿着神秘披风的老剑士埃尔多尔（エルドア）也站了出来，他表示要与雷纳德同行并尽自己一臂之力。

⑦流程进行到这里，我们就可以去工会购买任务并尝试一下在线部分了。王都中商店里的武器与防具也会有更新，去商会和老板对话还能增加游戏中拍照的功能。一切准备完毕之后就可以离开王都从世界地图上前往库雷多尔平原（クレイドール平原）了。



クレイドール平原

①到了库雷多尔平原，我们会发现这里的大型怪物数量变多了不少。还好他们的攻击力不算高，但总会中断我方行动，所以打的时候要耐心一些。实在是觉得麻烦也可以直接变身为白骑士，不过需要在清理杂兵的时候多积攒一些AC。

②在向东北方向的目的地G−1进发的过程中会有两个存盘点，抵达坑道之前在F−2的位置会发生BOSS战。

クレイドール平原宝箱数据	
位置	获得物品
A−7	刃金の珠玉【九级】
B−5	刃金の珠玉【九级】
C−6	守护の球玉【九级】
C−5	チェインフット
E−5	ダガー
E−6	火印の欠片
F−4	チェインメイル
D−3	水印の欠片
H−4	チェインホーズ
C−3	チェインガード

经验值分配 单机模式下，上场战斗的队员可以获得相等的全额经验值，而板凳队员只能拿到 60%。在线模式中，经验值的分配和则等级有关，等级越高的队员获得的经验值越高，等级相差过大则很难拿到理想的经验值。

クレイドール平原采掘点数据		
种类	位置	获得物品
树木	B-3/B-5/B-7/C-4/C-5/D-2/E-2//F-4/F-5/F-6/G-3/G-4/G-5	枯れた枝/しなびたつる/丈夫な枝
花草	A-6/B-7/C-3/D-5/D-7/F-2/G-3	ミドリイモムシ/コガネムシ/虫の死骸/三つ叶のクローバー/小さな白い花/トカゲイチゴ
草丛	A-6/B-6/C-4/C-6	コガネムシ/ミドリイモムシ/虫の死骸/三つ叶のクローバー/小さな白い花
岩壁	A-5/B-5/C-3/D-4/E-5/E-6/F-5/G-3	ゴロゴロした岩/石ころ/なにかの骨/硝石/铜矿石

BOSS ビッグマウス

掉落物品	风印の欠片×2
	刃金の珠玉【九级】

这个 BOSS 相比前面的敌人稍微有些强，移动的速度也很快，所以只靠单兵作战打起来会比较困难。建议变身白骑士，将队友的作战指令设定为回复优先，这样我们就可以专心进行攻击了。

ノルディア坑道



①在露营休息的时候，被掳走的西兹娜公主从贝尔西坦的飞艇上发来了消息。看到公主平安无事，众人也松了一口气。根据公主描述的情报，埃尔多尔判断她应该位于拉古尼修沙漠（ラグニッシュ砂漠）一带，而要想抵达沙漠，就必须先穿过怪物肆虐、危险重重的诺尔帯亚坑道（ノルディア坑道）；

②进入坑道后由于地形比较狭窄，所以无法进行变身。我们先去右侧的分支通道尽头B-4的宝箱中得到“ノルディア坑道の键”，之后才能打开E-3的被锁住的大门，进入E-4的洞窟后发生BOSS战。

ノルディア坑道宝箱数据	
位置	获得物品
B-3	兽骨の弓
B-4	ノルディア坑道の键
C-3	守护の珠玉【九级】
D-2	ボーンロッド
E-4	土印の欠片

ノルディア坑道采掘点数据		
种类	位置	获得物品
木箱	C-2/B-3/C-4/D-3	三つ叶のクローバー/トカゲイチゴ/丈夫な枝/小さな白い花/枯れた枝/しなびたつる
岩壁	C-2/C-3/B-4/D-2/D-3/E-3	硝石/ゴロゴロした岩/石ころ/铜矿石/なにかの骨
松软的地面	C-4/D-2	コガネムシ/虫の死骸/ミドリイモムシ
碎岩	E-4	ミドリイモムシ/虫の死骸/铜矿石/ゴロゴロした岩

BOSS ドレギアス

本场 BOSS 战会分为两个部分，将 BOSS 的 HP 削减到一半左右，他会变身为黑骑士，所以一开始的时候我们就不要变身为白骑士了。否则因为黑骑士的 HP 比较厚，战斗时我们还没有将其消灭，MP 就很有可能已经用完了。战斗时虽然难度不高，但变身后依然还是要节省 MP。胜利后可以得到白骑士专用装备“圣剑の加护”。

ラグニッシュ砂漠



①尽管黑骑士德雷吉亚斯（ドレギアス）亲自出击，但在白骑士的面前，他也无法阻止雷纳德前进的脚步。击败了黑骑士后，众人终于抵达了烈日炎炎的拉古尼修沙漠；

ラグニッシュ砂漠宝箱数据（进入砂漠の町アルバナ之前）	
位置	获得物品
C-3	デザートチュニック
C-4	タージェ
G-4	クレイモア
D-2	ブロードソード
F-1	刃金の珠玉【八级】
H-1	バトルアックス
H-5	バトルアーマー

②沙漠中虽然视野开阔但是强力的大型怪物依然不少，有些还会拦在拿宝箱的路上，实在是比较令人讨厌。从沙漠中部的通道一直往东走，前往F-4的星形记号处就可以进入沙漠之镇阿尔巴纳（アルバナ）了。

砂漠の町アルバナ

①来到沙漠之镇阿尔巴纳后埃尔多尔提议先向当地人打听一下必要的情报。在C-3位置人声鼎沸的酒馆中，同所有人交谈完毕后回到自己的座位上，此时卡拉（カーラ）会跳着踢踏舞在观众们的欢呼声中华丽地登场。出人意料的是，没等雷纳德他们弄清楚情况，卡拉竟然和酒馆里“客人”一起拿出事先藏好的武器朝着自己扑了过来！

砂漠の町アルバナ宝箱数据	
位置	获得物品
D-2	ヒールポーションII
C-4	マナポーションII
D-3	女神のしずくI
B-1	守护の珠玉【八级】
A-2	刃金の珠玉【八级】

BOSS ギガース甲零式

掉落物品	刃金の珠玉【九级】×3

本场 BOSS 战还是分为两个阶段，一开始要消灭由 5 名敌人组成的小队，建议先干掉魔法使。第二阶段是与卡拉变身的召唤兽战斗，依然是变身白骑士与之战斗，BOSS 尽管攻击力高但 HP 很少，整体而言难度不是很大。

②将召唤兽打倒后，卡拉也恢复了原状，她告诉众人说自己其实是因为妹妹被绑架，这才在贝尔西坦的胁迫下企图暗杀雷纳德。为了感谢雷纳德将控制自己身体的召唤兽消灭，卡拉决定帮助众人一把，她想要靠自己的力量将妹妹救出魔掌。

③来到阿尔巴纳B-4位置的南门前众人被告知，想要继续向南追赶贝尔西坦就必须先获得南门的通行证。折回到蟾蜍领主的宅邸，两名看守称领主现在遇到了麻烦事，只要雷纳德愿意帮忙送一封信，他们就可以带众人去见领主了；



④从阿尔巴纳的东门出来带着“イボンヌの手纸”前往沙漠中G-3位置的水塘，原来让领主犯上相思病的就是眼前的这位“美人”。互换信件后返回阿尔巴纳，众人的出现正好帮蟾蜍领主从夫人的责备中解了围，加上又收到了伊人送来的亲笔信，它自然是非常高兴。为了表示感激，领主不但送上了南门的通行证，还特地开放了合成商店，这样我们就可以在世界各地显示为锤子标志的商店进行武器、防具、饰品以及道具的合成了。

砂尘迷宫

①有了通行证，就可以从南门出来进入砂尘迷宫了。根据卡拉提供的消息，贝尔西坦此时应该就在沙漠南部的遗迹中。从西南方向的通道一直走，进入F-8位置的遗迹后发生连续的BOSS战。

砂尘迷宫宝箱数据（从砂漠の町アルバナ南门出来之后）	
位置	获得物品
I-6	グリード式铜盾
G-7	守护の球玉【八级】
E-8	クリス
F-7	ハープーン
E-7	守护の球玉【八级】
G-10	バトルガントレ

ラグニッシュ砂漠采掘点数据（从砂漠の町アルバナ南门出来之后）		
种类	位置	获得物品
仙人掌	B-3/C-2/C-4/C-5/F-3/F-6/F-7/G-6/G-8/H-2/H-8/I-2/H-3	三つ叶のクローバー/トカゲイチゴ/小さな白い花
椰果	H-4×2	枯れた枝/しなびたつる/丈夫な枝
岩壁	C-6/D-8/F-2/G-5	石ころ/ゴロゴロした岩/硝石/铜矿石
化石岩	D-6/D-7/E-2×2/E-3/F-5/F-9/H-7/I-6×2/I-7	なにかの骨/石ころ/ゴロゴロした岩
花草	F-7	虫の死骸/コガネムシ/ミドリイモムシ

BOSS ギガース甲伍式、ギガース乙壹式、ギガース甲壹式

掉落物品	刃金の珠玉【九级】×2（每个BOSS各掉落两个）

本场 BOSS 战卡拉不能参战，而雷纳德一开始就会变身为白骑士。战斗的时候需要注意站位，击中火力逐一将敌人歼灭是最基本的原则。如果 MP 不够，那就直接使用回复 MP 的道具。另外，战斗中吸引敌人的注意力以免让其他同伴受到围攻也是值得注意的。

任务开始前 在线模式中开始委托任务前，我们是有 10 分钟的时间等待其他玩家加入的。这时候迷宫的地图不会出现敌人，我们可以利用等待的时间放心大胆地前去采集一些素材，这样也可谓一举两得。

BOSS グランギガース

掉落物品	刃金の珠玉【八级】
	刃金の珠玉【九级】

战斗开始前白骑士的 MP 会自动回满，将 BOSS 的 HP 削减到一半以下它会进入合体的第二形态，同时我们也会得到新的装备“白铁の盾”。BOSS 的第二形态攻击会更为猛烈，我们必须尽快将其消灭，推荐使用一些消耗 MP 较高的新招式，MP 不足时就立刻进行补充。



②就像地下宝物库的那一幕重演一样，雷纳德在西兹娜公主的咒文引领下让白骑士获得了新的力量，即使贝尔西坦将手下变身为召唤兽并将卡拉的妹妹献祭，他也仍旧战胜不了强大的白骑士。遗憾的是，雷纳德再次与公主失之交臂，战败的贝尔西坦带着西兹娜乘坐飞艇扬长而去；

③无奈之下，众人只能暂时先返回阿尔巴纳从长计议。卡拉为了要给死去的妹妹报仇而正式加入雷纳德的队伍中来。整顿完毕后再次从南门出来进入砂尘迷宫，此次的目的地是地图B-8位置的弗朗达尔山脉（フランダール山脉）。

フランダール山脉登山道

①进入登山道以后往A-3位置前进，路上的分叉路很多，建议大家最好花点时间将它们走完以免遗漏宝箱；

②到了半山腰，众人第一次看到了建造在移动的巨兽背部的自由都市格里德（グリード），如此壮观的景象让雷纳德看得目瞪口呆。继续往山顶进发，在B-3的平台上就会与栖居在山脉中的飞龙狭路相逢。

BOSS エンシェントドラゴン

掉落物品	刃金の珠玉【八级】

虽然本场 BOSS 战也是分为两个阶段，但是我们在一开始就可以放心地变身为白骑士。将 BOSS 的 HP 削减到一半以下后触发剧情，雷纳德会强制变身为白骑士，此时黑骑士也会出现，不过这次他会帮助我们一起对付眼前的敌人，所以战斗的难度就变得很低了。

③虽然遭到飞龙的袭击，但此时黑骑士居然出现并协助我们战斗，这确实有点令人不解所思。不过为了抵达大山谷对面被挟持的公主所在的采掘场，大家还是决定先去一趟自由都市探寻一下方法。

フランダール山脉登山道宝箱数据（第一次进入时）

位置	获得物品
B-6	ヒールポーションII
B-4：小木屋附近	カッツバルゲル
B-4	フェンサーチェスト
C-5	メイス
B-3	フェンサーガード
A-4	太刀

フランダール山脉登山道采掘点数据

种类	位置	获得物品
花草	A-5/B-5/C-3/C-5/C-6	ミドリイモムシ/コガネムシ/オオアゴカミキリ/虫の死骸/三つ叶のクローバー/トカゲイチゴ/小さな白い花/木绵の绵毛/红花
岩壁	A-4/B-4/B-7	铜矿石/铁矿石/石ころ/ゴロゴロした岩/何かの骨/ゴロゴロした岩/石ころ/アンモナイトの化石
草丛	A-3/B-2/B-3	丈夫な枝/枯れた枝/しなびたつる/小さな苗木/坚の原木/ミドリイモムシ/コガネムシ/虫の死骸/オオアゴカミキリ
岩壁	C-2×2/C-3/C-3/C-3(全部位于洞窟内)	ゴロゴロした岩/石ころ/萤石/硝石/なにかの骨/铜矿石/铁矿石/アンモナイトの化石
岩壁	C-5：地下	ゴロゴロした岩/石ころ/硝石/萤石
岩壁	D-5：地下	铜矿石/铁矿石/ゴロゴロした岩
花草	D-5：地下	小さな白い花/三つ叶のクローバー

自由都市グリード

①从山顶的中转站乘坐飞行龙来到自由都市的交通枢纽，在1楼C-3位置的柜台前从乘务员那里得到“列车の乘客证”，之后再利用大厅右侧的电梯来到2楼就可以从检票口乘坐列车往商业区出发了。



自由都市グリード宝箱数据

位置	获得物品
D-3：中央站1楼	ヒールドロップII
C-3：中央站1楼	守护の珠玉【七级】
C-3：商业区1层	火印の小辉石
E-3：商业区1层	水印の小辉石
C-2：商业区3层	风印の小辉石
E-2：商业区3层	土印の小魔石
D-3：ダウンタウン	刃金の珠玉【七级】
C-5：ダウンタウン	金块

②为了能见到这里的领主并想办法让巨兽靠近采掘场，雷纳德和同伴们也有一些事情需要去做。先下到该区域1层的酒馆和ヘティ・シャルコ讨到“バッケイヤ产の蜂蜜”，接着返回2层通过火车前往闹市区“ダウンタウン”；

③多方打听后，众人觉得献上领主一直心仪的秘宝会是个好方法，于是就去C-4酒馆的シュウ那里用蜂蜜换到了“暗市の会员证”。在B-4的地下拍卖黑市中，大家看到了美轮美奂的“レパーヌの女神”，遗憾的是它还缺少一颗用宝石镶嵌的眼睛；

④返回商业区，在3层C-2的民家中可以打听到宝石的获得方法并同时得到怪物诱饵“リザードのエサ”。之后从世界地图重回“フランダール山脉登山道”，从D-5位置的坑跳下去，一路前进来到洞窟的大厅内调查红色水晶并使用诱饵就会触发战斗。敌人只是几只蜥蜴，无需变身也可以轻松搞定，战斗胜利后得到“ファイヤーストーン”；

フランダール山脉登山道宝箱数据（从自由都市第二次进入时）

位置	获得物品
D-3	スパイクアーマー
D-3	刃金の珠玉【八级】
D-5	バルディッシュ
C-2	赤铜の锡杖

⑤拿着得来不易的石头回到自由都市的地下黑市，总算从企图耍赖的收藏家那里顺利得到“レパーヌの女神”。带上它来到中央车站正上方多利斯多尔伯爵（ドリスドール伯爵）的官邸；领主的儿子西泽（シーザー）主动出门相迎。虽然雷纳德和同伴们觉得这位看上去玩世不恭的公子哥令人很是靠不住，但此时也只能跟着他走了；

⑥走进官邸来到卧病在床的多利斯多尔伯爵房间，西泽竟主动承认自己前几天给父亲带来的女神像是假的。伯爵有点恨铁不成钢，但也没忘了感谢众人将真正的女神像带给了他。听完雷纳德的陈述后，他二话没说立刻爽快地答应了，不过西泽也声称自己也要同行；

⑦有了领主的亲笔信，去闹市区C-4的酒馆中找到能控制巨兽行动的阿米尔（アミル），接着就可以从B-2进入地下回廊了。



グリード地下回廊

①地下回廊的地形比较复杂，需要做好长期作战的准备。先去F-3的房间操作开关打开左侧的门，进入该门后往下走，将地下通道两侧的开关启动。之后便可以从右侧的门进入“贮水区画”；

②前往D-2的小房间，操作开关先打开左侧的排水沟；进入左侧C-2的房间并跳下到地底第二层，将这里的贮水槽控制装置启动。利用C-3的电梯回到第一层，去C-4两个房间内将排水沟开关启动，之后进入D-4的小房间，再次跳落至第二层并启动这里控制往“デミトール区画”门的开关；

③再次利用电梯回到第一层，进入D-2的房间操作开关打开右边的排水沟。跳落至第二层的房间后，我们需要将这里的3个开关从左至右依次调整为“右”、“左”、“右”的顺序，第一贮水槽的门就可以打开了；

④从E-2进入第一贮水槽，打开“デミトール区画”门的开关，接着乘坐升降机前往第三层，这样我们就可以走到地下回廊的出口并指挥巨兽转向采掘场的方向了。事成后自动返回自由都市的闹市区。

グリード地下回廊宝箱数据

位置	获得物品
第一层	
F-3：小房间	刃金の珠玉【六级】
F-3	刃金の珠玉【七级】
D-3：连接通道	火印の小辉石
D-3	守护の珠玉【七级】
C-4	守护の珠玉【七级】
D-2	水印の小辉石
B-4	刃金の珠玉【七级】
第二层	
E-2	风印の小辉石
C-4	镰切
C-4：左侧小房间	ソードオブマリス
C-3	グラップルレギンス

グリード地下回廊采掘点数据

种类	位置	获得物品
第一层		
坏掉的木箱	F-2/E-2/D-3(上)/D-2	铜矿石/ゴロゴロした岩/铁矿石/硝石/黑曜石/银矿石/萤石/なにかの骨/甲虫の化石/アンモナイトの化石
木箱	E-3/F-3/C-3/D-2/C-4(中央的小房间)/B-4	杉の原木/しなびたつる/丈夫な枝/小さな苗木/坚の枝木/木绵の绵毛/小さな白い花
第二层		
坏掉的木箱	D-3	コガネムシ/九香虫/ミドリイモムシ/オオアゴカミキリ
坏掉的木箱	C-2(小房间)/D-2	铁矿石/银矿石/ゴロゴロした岩
木箱	D-2/D-2(小房间屋)/C-4/B-4	丈夫な枝/坚の枝木/杉の原木/しなびたつる/小さな苗木/坚の原木
木箱	C-4(下)	テングタケ/トカゲイチゴ/小さな白い花/ネムリキノコ
第三层		
坏掉的木箱	C-2	萤石/黑曜石/硝石/ゴロゴロした岩
木箱	C-2	坚の枝木/しなびたつる/丈夫な枝/小さな苗木

礼貌用语 和国外的玩家一起进行委托任务时，我们也要注意使用礼貌用语（对话栏中有预置的）。任务开始前：よろしくお願いします；别人帮你回复时：ありがとうございます；任务完成后：お疲れ様でした。

バンカーロード采掘场

①通过火车前往采掘场，这里的地形相对比较开阔，敌人也以士兵为主。在第一层的B-4、C-4、C-2这三个地方依次启动开关后（由被木头遮挡的梯子下来）从C-3的电梯进入地下一层。在该层B-3处的大厅内会发生连续的BOSS战。

BOSS ベルシタン

一向不可一世的贝尔西坦没想到真正交起手来却是个十足的囊包型角色。尽管有数名剑士为其护卫，我们仍然不用将他放在眼里，消灭完杂兵之后可以慢慢地和他清算总账，战斗中如果中了异常状态那就及时回复。

BOSS ギガース乙参式、ギガース乙伍式

掉落物品	刃金の珠玉【八级】、守护の珠玉【八级】

这两个贝尔西坦叫来的召唤兽和以前在遗迹遇到的敌人类似，考虑到后面的战斗，本场BOSS战我们最好不要进行变身。多与BOSS进行周旋并避免被围攻是战斗的关键，回复也同样比较重要。



BOSS マスタ-ドラゴン

掉落物品	刃金の珠玉【七级】×3

该BOSS的范围群体攻击比较讨厌，变身成白骑士后要记得帮助同伴吸引火力。不过由于BOSS的HP也不是很高，多攻击其腿部并让其倒地的话也能很轻松地结束战斗。

BOSS サルガタナス

本场战斗稍有难度，虽然西泽会变身为龙骑士出战，但由于他的HP并不是很高，直接和BOSS你来我往地一对一互相PK并不占什么优势。所以战斗之前让他带上几个回复道具会比较稳妥，MP消耗过大的招式也尽量少用。



バンカーロード采掘场宝箱数据	
位置	获得物品
D-3：台阶前	金块
D-3	守护の珠玉【七级】
C-3	刃金の珠玉【七级】
B-3：地下一层	グレートソード
B-3：地下一层	英雄王の结界
D-3：地下一层	土印の小辉石
C-3：地下一层	水印の小辉石

バンカーロード采掘场采掘点数据		
种类	位置	获得物品
坏掉的木箱	D-3×2	ゴロゴロした岩／铜矿石／铁矿石／银矿石
木箱	D-3×2	しなびたつる／坚の枝木／丈夫な枝／小さな苗木
碎岩	C-3/D-3	萤石／黑曜石／硝石／ゴロゴロした岩
碎岩	B-4	铜矿石／铁矿石／ゴロゴロした岩
木箱	C-4	ネムリキノコ／トカゲイチゴ／テングダケ／小さな白い花
碎岩	D-4	ゴロゴロした岩／甲虫の化石／なにかの骨／アンモナイトの化石
木箱	C-3(地下一层)	サボテン花／红花／小さな白い花／トカゲイチゴ
岩壁	B-3(地下一层)	なにかの骨／ゴロゴロした岩／甲虫の化石／アンモナイトの化石
木箱	C-3(地下一层)	坚の原木／しなびたつる／丈夫な枝／杉の原木
坏掉的木箱	E-3	ミドリイモムシ／オオアゴカミキリ／コガネムシ／九香虫
坏掉的木箱	C-3(地下一层)	ゴロゴロした岩／铜矿石／铁矿石／银矿石
碎岩	B-3(地下一层)	ゴロゴロした岩／铜矿石／铁矿石／银矿石

②当贝尔西坦被雷纳德打倒，夏普尔（シャプール）便像丢掉一块用脏的抹布一样毫不留情地送他走完了最后一程。为了解开远古的封印，夏普尔以及幕后指使的首领格拉泽尔（グラーゼル）召唤出了更为可怕的怪物，就连居住在挖掘场中的飞龙头领也不是其对手。弥留之际，飞龙将自己的力量授予了继承龙族之血的西泽，在龙骑士强大力量指引下，众人再次将对方击退；

③回到自由都市的家中时，多利斯多尔伯爵却已经悄悄地离开了人世。他在留下的遗书中告诉自己的独身子西泽，虽然他只是养父的，但他却一直把西泽当成是亲身一样疼爱，看到儿子花费那么大苦心仿造的女神像为了哄自己高兴，他也切切实实地感受到了那份孝心。他还告诉西泽，如果想了解自己的身世，那就去巴朗多尔寻找当年将他送过来的米迪亚斯（ミディアス）。

バランドール王国

①带着失去父亲的伤感，西泽和雷纳德一起回到了久违的巴朗多尔王都，在F-10通道右侧可以看到盖着蓝色屋顶的米迪亚斯的家，不过邻居说米迪亚斯一年前就已经过世了，现在居住在这里的是他的儿子塞迪（セティ），塞迪好几个月之前就出去采集药材了，在布拉斯塔平原的“泷の洞窟”说不定能找到他；

②从世界地图进入ブラスタ平原，从地图右上角F-2的位置可以进入“泷の洞窟”，洞窟中走不了多远，雷纳德就再次遇到了老对手——黑骑士。

泷の洞窟宝箱数据	
位置	获得物品
F-3	ヘヴィマチェット
G-3	シャインボウ

BOSS 黑骑士

本场战斗没有难度，白骑士和龙骑士会同时变身参加战斗，所以不需要太费什么周折就能很迅速地解决战斗。

泷の洞窟采掘点数据		
种类	位置	获得物品
岩壁	F-3	铁矿石／银矿石／ゴロゴロした岩
岩壁	G-3	ゴロゴロした岩／なにかの骨／アンモナイトの化石／甲虫の化石
岩壁	G-3	黑曜石／萤石／硝石／ゴロゴロした岩

③及时赶到的雷纳德和西泽从危险中救下塞迪返回到巴朗多尔后，他向众人解释了格拉泽尔一伙的目的，原来他们想利用公主的力量来唤醒所有的远古骑士并控制整个大陆。雷纳德还想带着他前往故乡辛卡村（シンカ村）进一步核实，出发前竟发现塞迪的屋子燃起了大火，而周围的百姓也不知道是谁纵火的，只是根据火情来判断，屋子里没来得及逃出来的塞迪应该是没有生还的可能了。就在大家都感到愤怒的时候，格拉泽尔发来影像说想要救出公主，就必须前往虫之谷用神器与其交换；



④虽然明知道格拉泽尔肯定会设下圈套，但为了救出公主，现在也没有其他的退路了，雷纳德和同伴一起从自由都市的中央站乘坐火车前往虫之谷。

虫之谷（东部）

①虫之谷之所以得名，是因为这里的山谷生活着一种体型巨大无比的格里巴虫（グリーバー），驾驶着飞行器的风之民就是依靠它身上释放的特殊气体作为生活中使用的能量。进入虫之谷走到K-6位置时会发生BOSS战。

BOSS 大蜘蛛

掉落物品	土印の小辉石×2

这个蜘蛛战斗起来也没有什么难度，变身为白骑士或者龙骑士不停地攻击它的腿部可以让它失去倒地，继续攻击还能使它四脚朝天，看起来非常滑稽。如果被BOSS的攻击中毒的话就及时进行回复。

②继续沿着风之谷往地图中的星形标记位置前进，在J-1出的平台上会看到一个落单的小风之民。他的飞行器坏了，看见雷纳德他们路过这里正想寻求帮助，此时一个长着血盆大口的格里巴幼虫从背后向他扑了过来，可他却完全没有注意到……

BOSS リトルグリ-バ-

掉落物品	刃金の珠玉【七级】

格里巴幼虫比前一个BOSS还要弱，攻击频率也低，充其量也就是一个大型怪物。战斗的时候无所谓变身与否都可以轻松获得胜利。

虫之谷（东部）宝箱数据	
位置	获得物品
L-2	刃金の珠玉【七级】
M-3	スケイルシールド
K-5	大金块
K-6	こうらの轻铠
J-6	守护の珠玉【七级】

虫之谷（东部）采掘点数据		
种类	位置	获得物品
碎岩	L-3	黑曜石／萤石／硝石／水晶石
花草	L-2/L-3/K-3/J-6/I-7	九香虫／オオアゴカミキリ／コガネムシ／ヒメタマムシ
树木	K-4	ココヤシの原木／坚の原木／しなびたつる
花草	K-4	テングタケ／トカゲイチゴ／ノロイタケ／ネムリキノコ
花草	J-7/K-6/K-5	红花／サボテン花／トリカブト／トカゲイチゴ
碎岩	K-6	银矿石／铜矿石／钢石／铁矿石

刚体效果 在与大型怪物战斗时经常会被踩翻或者中断攻击是件很麻烦的事情，但只要我们在被其攻击命中前发动连续技就能抵消硬直了，不过HP还是会照常减去的。

バッケイヤ

①来到风之民的聚居地，没等雷纳德他们反应过来，众人就被从四面八方的原住民捆得严严实实。不容半点辩解，族长奥兹蒙德（オズモンド）拿起炸药的引线就说要将这帮不速之客炸上天，就在此时，刚才被雷纳德救下风之民的及时出现，在他的解释下，误会很快就得到了化解，族长还说要利用自己的力量来帮助他们找到公主；

②面对风之民好意当然只能是心领了，简短的告别之后众人从A-3的出口继续向虫之谷的西部进发。

バッケイヤ宝箱数据	
位置	获得物品
C-2	守护の珠玉【七级】
B-2	刃金の珠玉【七级】
B-3	大金块

虫之谷（西部）

①虫之谷西部的敌人种类和东部的基本一样，只是密集程度会高上不少，另外这里也有新增的大型敌人格里巴幼虫。由于是依靠蒲公英随风飘动，所以风向不同的话飘向的方向也会有区别。具体关系为：风向显示"上手"时可以一直往目的地前进，而显示为"下手"时则可以往另一个箭头方向前进，拿宝箱的时候需要注意这一点的关系。如果风向不是自己想要的，那么等一段时间风向就自然会改变；



②需要注意的是在B-4位置有两只格里巴幼虫的洞窟内请不要同时变身为白骑士和龙骑士，否则会出现人物被卡住以至无法行动的BUG。一路前进，经过一个存盘点就可以到B-1位置达格拉泽尔的所在地了。

BOSS ラミアコメス、黑骑士

本场战斗是白骑士和龙骑士二对二，难度不是很高，只要锁定其中任意一个角色并集中攻击，削减BOSS的HP到一定程度就会自动触发剧情而结束战斗。剧情之后白骑士得到新的武器"グランサー"。

BOSS ラミアコメス

得到更为强大的武器之后，白骑士和龙骑士同时对付一个BOSS更加不在话下。虽然BOSS的攻击力稍微增高了一点，但是HP仍然没有太大变化，所以会很快倒在我们的脚下。

③虽然拥有感知他人心理的西泽早就觉察到了卡拉的异样，但当她坦言自己的真实身分就是黑骑士德雷吉亚斯的时候，雷纳德和尤莉还是不敢相信自己的耳朵。就在格拉泽尔设下诡计企图夺走神器的时候，飞艇上的西兹娜公主利用咒文给众人解了围。趁着对方慌乱之际，雷纳德变身白骑士，机智地得到了守护风之民一族的巨人勇士留下来的武器。一番激战后，格拉泽尔再次败退，卡拉也随之离开，不过此时风之谷的格里拉虫也受到了惊吓，开始变得躁动起来。众人在风之民的帮助下虽然避免葬身于废墟之中，但无奈逃离得还是晚了一步，飞行器重重地摔在了急速前进的格里拉虫的背上。

虫之谷（西部）宝箱数据	
位置	获得物品
F-6：高台	刃金の珠玉【六级】
C-6：高台	守护の珠玉【六级】
C-5	ヒーターシールド
B-4	炎灵障壁
C-3	サイ
F-4	圆头太刀
D-4	こうらの胫当
D-5：高台	风印の小星石

虫之谷（西部）采掘点数据		
种类	位置	获得物品
花草	C-3/E-7/D-6(高台)/D-4(中段)/D-4×2(上段)/D-5/E-6(高台)/G-6	コガネムシ/オオアゴカミキリ/九香虫/ヒメタマムシ
树木	D-7	杉の枝木/坚の枝木/小さな苗木/しなびたつる
碎岩	C-4	钢石/银矿石/铜矿石/铁矿石
碎岩	C-4	なにかの骨/アンモナイトの化石/甲虫の化石/燃料石
花草	B-4×2/C-5/C-6/D-3	トリカブト/红花/トカゲイチゴ/サボテン花/木绵の绵毛
菌类	F-4/E-4×2	テングタケ/ノロイタケ/ネムリキノコ/トカゲイチゴ

グリーバーの背中

①卡拉离队后奥兹蒙德会加入我方队伍，格里巴虫背部的路不是很长，走到B-2就会触发战斗。将那里的中枢触角破坏，格里巴虫就会中止暴走的状态了。

BOSS グリ-バ-の触角、触手



格里巴虫的触角会被场地周围的一圈触手围在中间，触手的HP不多，但是被打掉之后过一段时间会自动重生。所以我们只需要清理一定数量的触手打开缺口，之后对这核心的触角猛攻就可以了。考虑到不需要进行连战，本场BOSS战我们也可以让龙骑士和白骑士一起出场，这样效率更高一点。

バンヘイブン荒野

①被营救成功的雷纳德等人回到族长的家中，这时塞迪居然出现在他们的面前。他称自己侥幸逃过一劫，所以就来找他们了。为了阻止格拉泽尔让所有的远古骑士觉醒，众人又马不停蹄地赶往下一个地点——班黑布恩荒野（バンヘイブン荒野）；

②荒野的表面上看虽然区域不多，但是加上地下一层的复杂结构，地图会非常大，大型怪物的数量也不是一般的多，建议大家作好充分的准备和补给再来挑战。具体进入顺序为：C-2进入地下、H-3回到地面、H-4进入地下、F-5回到地面、H-4进入地下、E-4抵达存盘点、E-2回到地面、D-3进入地下、B-3回到地面，抵达B-2的出口就可以前往远古之裔辛卡村了。

バンヘイブン荒野宝箱数据	
位置	获得物品
H-3：地上	刃金の珠玉【六级】
F-2：地下	水印の小星石
G-4：地下	ハピタルクラコー
J-4：地上	刃金の珠玉【五级】
I-4：地上	守护の珠玉【六级】
G-5：地下	火印の小星石
F-4：地上	ソーサラーワンド
G-5：地上	守护の珠玉【六级】
G-5：地下	刃金の珠玉【六级】
G-7：地上	サイ
E-5：地下	グラディエーター
F-6：地上	ハピタルコート
E-3：地下	魔枪シュマーグナ
D-5：地上	风印の小星石
E-5：地下	ハピタルグローブ
E-2：地下	守护の珠玉【五级】
F-1：地上	ヘヴィアックス
D-2：地上	刃金の珠玉【六级】
D-3：地下	守护の珠玉【六级】
C-2：地上	ハピタルブラッカエ

バンヘイブン荒野采掘点数据		
种类	位置	获得物品
草丛	E-5(地上)/H-2(地上)	コガネムシ/九香虫/オオアゴカミキリ
草丛	H-3(地上)/H-4(地上)	トカゲイチゴ/黄金色の绵毛/木绵の绵毛
菌类	F-5(地下)/G-2(地下)	トカゲイチゴ/ノロイタケ/テングタケ/ネムリキノコ
花草	G-4(地下)	コガネムシ/オオアゴカミキリ/ヒメタマムシ
树木	I-3/I-4(地上)	小さな苗木/しなびたつる/杉の原木/坚の原木
淡色闪光岩	G-5(地下)	甲虫の化石/なにかの骨/アンモナイトの化石
菌类	G-5(地下)	ネムリキノコ/テングタケ
草丛	F-6(地上)	コガネムシ/九香虫/ヒメタマムシ
淡色闪光岩	E-4(地下)/H-3/G-6(地下)	钢石/铜矿石/银矿石/铁矿石
树木	F-5(地上)/F-7(地上)/G-7×2(地上)	ココヤシの原木/杉の原木/坚の原木/小さな苗木
菌类	E-5(地下)/G-5(地下)	コガネムシ/九香虫/オオアゴカミキリ/ヒメタマムシ
淡色闪光岩	G-4(地下)	钢石/铜矿石/银矿石/铁矿石
花草	E-3(地下)/G-3(地下)	トカゲイチゴ/トリカブト/红花/サボテン花
树木	E-2/D-3/B-3(地上)	杉の原木/しなびたつる/小さな苗木/杉の枝木/坚の原木
淡色闪光岩	C-4 （地下）	萤石/硝石/黑曜石
花草	E-6(地上)/I-4×2(地上)	トカゲイチゴ/サボテン花/红花/トリカブト
菌类	G-3(地下)	コガネムシ/九香虫/オオアゴカミキリ
草丛	G-5(地上)	トリカブト/トカゲイチゴ/サボテン花/红花

シンカ村

①来到已是一片废墟的辛卡村，众人终于可以露营休息了。出乎意外的是，一直保持沉默的塞迪居然称埃尔多尔是来自古代的人，正是他在暗中引导雷纳德以及西泽他们走到一起，好让拥有远古之血的继承者同时觉醒他们的力量。听到塞迪这么说，埃尔多尔倒也没有加以反驳，竟然在雷纳德的追问下使用魔法消失了自己的身影。一旁的塞迪见状露出了得意的笑容。

②在村口的商店稍作整顿，雷纳德就和同伴向着最后的决战地——多古玛霍尔（ドグマホール）神殿出发，他们必须阻止作为太阳骑士力量继承者的格拉泽尔觉醒。

シンカ村宝箱数据	
位置	获得物品
C-3	骑士王觉醒

ドグマホール

①神殿的外围地形不算复杂，与杂兵的战斗也没什么难度。这里的大型怪物都弱打击属性，战斗时可以善加利用这一点。一路前进，走到C-3位置就可以看到格拉泽尔一伙了；

任务的评价 每次完成任务系统都会主要根据过关时间和杀敌数量来计算分数，而只有当这个数值超过一定量时才能获得S级评价，所以对于高等级玩家做低等级任务的情况，如果始终只能获得A评价就要考虑缩短任务时间或尽量多地消灭迷宫中的杂兵了。

BOSS ディノグレアデイモス

这个 BOSS 和游戏初期的那个敌人非常相似,只不过实力要强出一大截。战斗中建议专心攻击它的头部,由于 BOSS 没有弱点属性,魔法也完全不奏效,所以打起来务必要耐心一点。另外,BOSS 在发射魔导炮的时候会给我方造成 100 以上的伤害,战斗时要注意看好自己的 HP,实在不行就先回复。

②从虫之谷的时候开始,西泽就觉得塞迪有点不对劲,跋山涉水找到雷纳德的他居然鞋子上没有沾上一点灰尘。果然,将众人引到预先设下的陷阱处时,他露出了本来的面貌。原来从巴朗多尔那次火灾以后,这个所谓的“塞迪”就是格拉泽尔假冒的!

③在重新出现的埃尔多尔的协力下,雷纳德和同伴们再一次从圈套中成功脱离,而此时神殿也近在眼前了。

ドグマホール宝箱数据	
位置	获得物品
C–8	刃金の珠玉【五级】
A–8	ラメラーガントレ
B–6	守护の珠玉【五级】
B–5	スカウトホーズ
C–4	守护の珠玉【五级】

ドグマホール采掘点数据		
种类	位置	获得物品
草丛	D–7	コガネムシ/九香虫/オオアゴカミキリ/ヒメタマムシ
岩壁	C–8/B–8/B–3	铜矿石/钢石/银矿石/铁矿石
花草	C–8/B–7/B–5/C–3	红花/トリカブト/トカゲイチゴ/サボテン花
花草	B–7/B–5/A–4	コガネムシ/九香虫/オオアゴカミキリ/ヒメタマムシ
岩壁	A–5	萤石/水晶石/黑曜石/硝石
花草	C–5	黄金色の绵毛/トカゲイチゴ/木绵の绵毛
岩壁	C–4	アンモナイトの化石/なにかの骨/燃料石

ドグマホール・崩坏神殿



①崩坏神殿的构造极为简单,沿途没有分叉路,只是大型怪物会结伴出现在同一个房间里,这里推荐大家与之交战之前最好将杂兵先清理完毕,否则陷入混战的话会非常麻烦。走到地图的D–1位置,埃尔多尔还向我们讲述所有的事实真相:

②很久很久以前,在这片大陆上有两个超级大国,伊修雷米亚(イシュレニア)和阿斯班(アスヴァーン)。两国为了各自的扩张而掀起了一场惨烈且漫长的战争。后来,伊修雷米亚国制造出了拥有强大力量的巨型骑士,形势开始发生逆转。不甘因此而被亡国的阿斯班国为了将这些骑士封印付出了巨大的牺牲,甚至连女王米尤蕾娅丝(ミューレアス)也在内战中死去,而埃尔多尔当时正是女王的贴身护卫。虽然骑士最终被封印,整个大陆迎来了暂时的和平,但是预言者却告诉埃尔多尔,女王将在一万年以后的未来为了阻止伊修雷米亚国的国王在那个时代再次掀起战火而将重新得到复活。为了这一次能保护好女王、也是为了给自己赎罪,埃尔多尔恳求预言者将他传送到未来。来到未来的几年之后,到处漂泊的埃尔多尔终于找到了女王在当代的转生——巴朗多尔的西兹娜公主,可没有想到这时就发生了最初遇到雷纳德时公主被劫持的事件……

③关于雷纳德的身世,其实他还有西泽、包括卡拉和格拉泽尔,都继承着远古之血。他们四个人小时候也是像亲兄妹一样生活在一起的,后来长大了,每个人就都在不同命运的指引下向着不同的生活轨迹走去。如今四个人的再次相遇,绝非偶然,而是受到他们身上流淌着的同一血液的驱使。

ドグマホール・崩坏神殿宝箱数据	
位置	获得物品
B–5:小房间	シルバープレート
B–4	刃金の珠玉【五级】
C–3:通道	守护の珠玉【五级】
C–3:小房间	龙神觉醒
C–4:小房间	战士の盾
C–1:小房间	グリーバージャケット

ドグマホール・崩坏神殿采掘点数据		
种类	位置	获得物品
花草	C–4/D–3/D–1	ヒメタマムシ/オオアゴカミキリ/コガネムシ/九香虫
花草	B–5/B–5/C–3	テングタケ/ノロイタケ/トカゲイチゴ/サボテン花/ネムリキノコ
坏掉的木箱	B–4	黑曜石/萤石/水晶石
花草	D–3	トカゲイチゴ/木绵の绵毛/黄金色の绵毛
木箱	C–1	しなびたつる/小さな苗木/杉の枝木
木箱	B–2	しなびたつる/ココヤシの原木/杉の原木/坚の原木

ドグマホール・神殿



击败B–2的黑机兵开启装置并于上方的房间传送至区域4、击败C–2的黑机兵开启装置并于C–4的房间传送回区域1、击败C–2的太古の守护者开启装置并于右侧的房间传送至区域5,最后再使用D–1的传送装置就可以开始最终战了;

①以最初出发的区域作为区域1,其后按顺序以此类推,前进的路线应该为:C–2左侧的房间使用传送装置进入区域2、击败B–2的黑机兵开启装置并于A–2的房间传送至区域3、

②传送的过程中请同时参照宝箱数据,不要有遗漏。最终战之前最好给雷纳德和西泽多带上一点AC、MP回复道具,作好持久战的准备。

BOSS 太阳王

格拉泽尔变身的太阳光实力还远远没有发挥出来,攻击的频率和效率都不高。对付他我们完全不需要变身,在普通状态下就能很快将其搞定。太阳王和黑骑士一样,头部弱打击属性,腹部弱突击属性,脚步弱斩击属性。

BOSS 黑骑士

虽然已经是多次交手,但这次黑骑士的实力有着明显的提高,不但招式变多变强,而且当她的HP不足时还会使用回复魔法给自己加HP,所以变身白骑士或者龙骑士之后就速战速决吧。另外由于黑骑士总是飞起来冲刺比较麻烦,可以的的话还是将她逼到角落里会省事一点。

BOSS 黑骑魔神

夏普尔胁迫卡拉变身为的最终 BOSS 黑骑魔神实际上是黑骑士与夏普尔本人的合体。第一阶段的黑骑士形态需要集中火力攻击他的核心(コア),不过有的时候其核心会被手臂挡住。将黑骑士形态的HP全部扣完后,最终 BOSS 就会露出魔神形态。魔神形态的攻击频率不高,但是 HP 非常厚,如果一次变身搞不定就回复之后再变吧,总之只要坚持下去,最终 BOSS 战的难度并不是很高。



③对于哥哥格拉泽尔的计划,卡拉也开始产生了疑惑,她不理解为什么哥哥要复兴伊修雷米亚国。遗憾的是,当卡拉终于意识到自己犯下的错误并想帮助雷纳德阻止格拉泽尔的时候,从背后出现的夏普尔毫不犹豫地拿起手中的剑贯穿了她的心脏。

④怀着无比的愤怒,雷纳德和同伴们虽然击退了获得黑骑士力量并变身为魔神的夏普尔,但躺在西泽怀中的卡拉还是最终闭上了双眼。在公主的帮助下,众人乘坐远古被封印的飞艇逃出了崩坏的神殿。回到巴朗多尔,西兹娜公主顾不上休息就立刻开始和大臣们商议让国家重整旗鼓了对策,之前为了营救公主愤而离开塞拉斯此刻则仍然带着部下在国外奔走着。雷纳德和主角回到了葡萄酒店里,他们知道,真正的战斗从现在起才刚刚开始……

ドグマホール・神殿宝箱数据	
位置	获得物品
C–1:区域2	ロックブレイカー
C–2:区域2	刃金の珠玉【五级】
D–2:区域3	大金块
D–2:区域4	守护の珠玉【五级】
C–1:区域5	刃金の珠玉【五级】

新的序幕

在某座遥远的荒岛上,格拉泽尔和夏普尔正在动员成千上万名的信徒吹起战争的号角,对于他们而言,复国已经具备了所有的必要条件,是时候重新夺回整个大陆了。正如埃尔多尔所说的一样,伊修雷米亚的国王马德拉斯(マドラス)也并没有死,而是一直沉睡在这个世界的某个角落以等待觉醒的时机。暴风雨即将降临,雷纳德和整个巴朗多尔将面临有史以来最大的危机……



魔法师培养心得 如果玩家下定决心走魔法师路线,基本上都会涉及到杖,精灵魔法,神圣魔法这三个系列的技能,如果强调单人作战力的话,可以先集中升级精灵魔法并学会四个中级的属性攻击魔法,然后转走杖系路线学会吸取 MP 的技能“吸魔の印”来延长自己的持续战斗力。

通关后



通关剧情结束后游戏会提示我们进行存档，继续游戏时读取该存档会回到“ドグマホール·神殿”最后一个存盘点开始的状态（最终战进行前）。此时返回世界地图，商店里的武器、防具以及饰品都会大幅更新，并在“バンヘイブン荒野”的地图中增加“转生するためにシンカ村へ移动する”的转生选项。

转生

游戏通关后来到“バンヘイブン荒野”的“シンカ村”废墟前的掌管轮回的老人对话，玩家就可以让自己创建的角色进行转生。转生的前提是角色的等级必须已经达到50级，转生之后等级自动返回35级，所有习得的技能将全部归零，但玩家可以相应地获得35×4=140点SP外加40点的额外奖励。换而言之，每转生一次玩家就可以获得重新决定自己职业发展方向的机会，而且也能额外多出40点SP。不过稍有遗憾的是，自创角色的外形即便是重生也是无法获得改变的。

在线模式指南



本作除了单机的剧情流程，可以说更多的乐趣全部集中在游戏的在线模式中。发售之前曾经有很多国内玩家担心本作由于暂时没有发行港版所以会在联网时存在一些障碍，但经过实际游戏我们发现这种顾虑是完全多余的。游戏对版本和地区没有限制，港服以及日服的账号都可以正常登陆本作的专用服务器并进行在线游戏。笔者以国内常见的2M带宽的网络来测试，游戏过程中几乎不会出现拖慢、瞬移以及频繁掉线等情况，整体来说非常令人满意。针对游戏发售当天出现的网络状况，官方于2008年12月26日对服务器进行了一次大幅维护，目前运行良好，游戏版本为1.02。2009年1月8日上午10点到12点将进行第二次维护，届时本作的网络服务会一时中断。

游戏方法

①当游戏的流程进行到雷纳德获得变身白骑士能力（完成“バランドール地下道”剧情），我们就可以去集会所购买工会任务了。只有购买了工会任务才能进行本作的在线模式；

②在线模式的进入方法有两种。方法之一为购买好任务后进入世界地图，在选择冒险地点时如果该地图中有相应的委托任务则会有多出来的选择。选择任务后我们可以看到任务的详情介绍，包括限制时间、完成条件等等。开始任务时选择“ひとりでプレイ”是单人去完成任务，可以获得更高的奖励；选择“だれかとプレイ”则是连接网络由服务器自动随机帮玩家分配同伴（搜索不到同伴会提示新建任务），获得的经验值按等级进行平均分配；

③另一个进入在线模式的方法是在存盘点或者世界地图中进入系统菜单，选择“ジオネット”就可以连接上游戏的专用网络了。在该网络中每个玩家都有自己的领地（マイタウン），每个领地中又可以建立若干个上限人数为12的房间。除了输入朋友PSN的ID将对方加为好友，另外通过浏览公告板上他人的日志，我们也能够进入该玩家的页面。页面内的房间就相当于是一个休息室，里面有基本的武器以及道具补给商店，不同的玩家在里面可以建立不同的任务，同伴之间也可以分组行动。



完成任务

①在本作的在线模式中，我们只能操作自定义的主角进行游戏。任务开始时AC槽默认为0，而任务的过程中不能变身为白骑士，也不能给其他玩家下达作战指令。但是在房间内，我们是可以将道具从剧情角色（雷纳德等）身上以及仓库中来回转移的；

②任务的要求一般为收集规定素材、击倒规定敌人等，某些还需要启动特定机关，达成目标后便会触发BOSS战。BOSS战开始时所有参与任务的玩家都会强制参与其中。任务过程中如果死亡则会从出发点重生（影响评价），而BOSS战过程中如果玩家死亡，那么直至任务完成都是不会复活的；

③任务完成后系统会根据玩家所用去的时间、死亡次数、素材采集情况等来给出等级评价，最高等级为S。评级等级不同，所获得的工会点数奖励和道具也是有所区别的。

工会等级



①要想购买到更多的工会任务，我们就必须通过赚取工会点数来提升自己的工会等级，另外也要适当地推动单机剧情直至开启委托任务所在的地图为止；

②在冒险的房间中与同伴共同进行冒险时，我们是可以接高于自己工会等级的任务的（1～6级为一个阶段，7级以上为另一阶段），但前提依然是要剧情发展到开启了相应的地图才行。

全奖杯一览



奖杯种类	名称	要求
铜杯	アイテムサーチャー	收集100种道具
铜杯	ウエポンサーチャー	收集50种装备品
铜杯	铜杯スター	将1种职业的技能全部习满
铜杯	赤銅の角飾り	消灭100头怪物
铜杯	探求者の証	以S级评价完成5个委托任务
铜杯	ガーマンストーン	合成50种道具
铜杯	铜杯メダル	工会等级达到4级
铜杯	赤い刺しゅうの巾着袋	持有金钱达到10万
银杯	アイテムマニア	收集300种道具
银杯	ウエポンマニア	收集200种装备品
银杯	白銀の角飾り	消灭3000头怪物
银杯	解明者の証	以S级评价完成20个委托任务
银杯	アマンダルビー	合成200种道具
银杯	银杯メダル	工会等级达到8级
银杯	銀刺しゅうの巾着袋	持有金钱达到100万
金杯	アイテムコレクター	收集600种道具
金杯	ウエポンコレクター	收集500种装备品
金杯	金杯スター	将8种职业的技能全部习满
金杯	黄金の角飾り	消灭10000头怪物
金杯	制覇者の証	以S级评价完成50个委托任务
金杯	ガマローネダイヤ	合成450种道具
金杯	金杯メダル	工会等级达到12级
金杯	金刺しゅうの巾着袋	持有金钱达到1000万
白金杯	プラチナクラウン	获得全部金、银、铜奖杯



职业奶妈 主攻神圣魔法的玩家在后期高等级的任务中非常吃香，如果想提高我方的回复效率，可以在战斗中按×键解除攻击状态，然后按↓将光标指向自己，最后按○键选择魔法就能便捷的使用所有已经学会的神圣魔法，从而省去了在指令栏中寻找魔法的过程。

年底发售的 NDS 游戏一个比一个厚道，内容丰富到即使赔上自己的假期也许也无法将其完美，《梦幻之星 ZERO》便是其中的代表之一。虽然本作对系统做出了简化和修改，但是可玩和可研究的东西却只多不少，丰富到令人发指的称号收集，玛古的培养，101 永恒之塔的挑战，不断追加的联机任务等，都是需要花大量时间才能完成的。如果能够使用 Wi-Fi 与其他玩家一起挑战任务，使用即时涂鸦系统会让你的乐趣将成倍增加。

文 火云　美编 心の永恒



通关时间：12小时

梦幻之星ZERO	SEGA	动作角色扮演
NDS ファンタシースターゼロ		日版
2008年12月25日	1～4人	4800日元
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

冒险的基础知识

基本操作

按键	作用
十字键	控制角色移动
L	视点归中
R	切换动作面板
Y	实施动作面板左侧动作
B	实施动作面板中间动作
A	实施动作面板右侧动作
X	自动拾取道具（按住）
START	打开／关闭菜单



组合键的操作

本作针对 NDS 的按键对系统做出了一些改动，我们可以看到基本上 NDS 的所有按键都被赋予了作用，但是想要在操作上做到得心应手还得记住游戏中的一些组合键的操作。

转动视角

由于没有摇杆，所以 PSP 版中负责转动视角的十字键在本作被赋予了控制角色移动的作用，而视点的转动就需要用到组合键的操作来实现了。迷宫画面中（基地中无法转动视角）按住 R+X 键或 L+X 键就可以向左右转动视角了。不过由于攻击时还需要按其他按键，所以一边战斗一边转动视角还是需要适应一段时间的，配合 L 键迅速让视角归中能够达到事半功倍的效果。

肢体动作

在基地活动时按住 L（L+R）键再按十字键就可以做出各种肢体动作（每个方向有不同的动作），没错，这个组合按键除了能够对联机的其他玩家表达你的情绪之外没有实质性的作用。



调出装备栏

本作不像 PSP 版那样可以在准备好的几套装备中快速切换，所以想要更换武器还要调出菜单再进入装备栏进行调换，不是很方便。R+START 可以直接进入装备菜单进行武器和装备的变更，省去了按 START 键的步骤也算是比较快捷的操作了吧……

平向移动

战斗中按住 L 键再移动就可以做出身体一直保持在正前方位置的侧向移动了，使用远程武器视角拉得比较远的时候使用平向移动能够很好地辅助瞄准等操作。由于本作近战时的视野不是很开阔，所以使用近战武器时平移容易丢失正在攻击的目标。

14种角色类型



在游戏开始后玩家需要按照系统的提示制作自己在游戏中的分身，种类、职业和性别这 3 种组合一共可以衍生出 14 中角色类型。其中每种组合的能力、使用技能以及擅长武器等都会有所区别，玩家在进行设定时可以根据自己的喜好做出组合（即使种族和职业相同，性别的不同也会导致角色的能力产生细微的差别）。

人类

全部能力都非常平均，无论猎人、枪手和法师都能够担当的种族，但反过来说没有特别突出的能力也是这个种族的最大缺点。没有机器人和新人类的自动回复能力，虽然基础能力不够出色，但是却可以使用更多的提升能力上限的道具“マテリアル”来获得比其他种族高的成长值（人类最多可以使用100个突破上限的道具，而机器人和新人类只能使用80个），总之是泛用型，在游戏序盘中可以很快地将能力发挥出来的早熟型、初心者比较适合的种族。

猎人：基本上所有打击系武器都得心应手，能力平均而且成长出色。由于可以使用技能，所以在攻击和支援方面都能得到发挥，在人类职业中HP和攻击力为最高。

枪手：以射击武器为主，在远距离对敌人进行攻击的类型。相比之下命中率是这个职业的关键，除了一部分的攻击技能之外，还可以使用回复技能。

法师：法击力优秀，可以使用全部的技能。防御力低下使得该职业需要在后方对敌人发动攻击，男性法师的HP成长较高，如果需要的话也可以在前线进行游击，但需要注意HP的回复。



©SEGA

机器人

拥有三个种族中最高的命中率，也是惟一可以使用机关的种族。设置机关后玩家的画面中可以显示出机关的位置。机器人拥有在战斗中自动回复HP的特性，但却无法使用任何技能。由于可以通过自动回复特性来挽回没有技能损失，在战斗中可以节约出大量的回复道具，所以可以在动作面板留出位置装备为队友回复的道具。机器人种族无法选择法师的职业，玩家在制作角色时需要注意。



猎人：机器人猎人拥有所有角色中最高的HP和攻击力。由于种族本身的能力使得机器人猎人也有不俗的命中率，所以该职业除了能够使用近身武器给敌人造成大伤害之外，还可以使用远程武器配合机关来给敌人造成伤害。

枪手：拥有无人能及的命中率，在战斗中基本不会发生攻击MISS的状况，可以说机器人是游戏中最适合做枪手的种族。HP和防御力不俗也使得玩家无论距离敌人远近都可以发动有效的攻击。

新人类

新人类拥有游戏中最高的法击力，天生就是当法师的料。HP和防御力的不足使得新人类承受不了太多攻击，由于本作初期的难度还是比较高的，所以如果玩家选择法师就要有老老实实站在队伍后方进行魔法攻击的觉悟。和机器人不同的是新人类拥有自动回复PP值的特性，所以该种族在战斗中可以大胆地使用各种技能对付敌人。能力的成长属于晚熟型，等级较低的时候很容易陷入苦战，适合上级者使用的种族。该种族无法选择枪手。

猎人：虽然该种族的HP和防御力比较低，在战斗时需要时刻保持谨慎，但是由于可以自动回复PP值也使得该种族的猎人可以在战斗中使用各种技能，拥有全角色中最高的回避率也可以有效减少敌人带来的伤害。



法师：能够使用全部技能和拥有最高的法击力使得新人类法师的实用性大增，除了能够使用攻击魔法给敌人造成伤害之外，也可以为队友回复HP与增加各种能力，由于防御力较低所以要避免与敌人近距离接触。否则抵挡不了高攻击力敌人的几下攻击。

16种武器的特征

本作中登场的武器种类非常丰富，收录了打击类、射击类和法击类共16种武器。不同的职业所能够使用的装备与武器也不尽相同，如果对每个职业都有爱的话不妨利用三个存档建立不同的职业，如果玩家打到本身职业用不了的装备不妨将它们放到角色公用的仓库中，这样就不会浪费了。另外，经常联机刷怪也可以避免类似的情况发生。

打击系武器

直接进行近身攻击的武器种类一共有7种，近身武器给敌人造成的伤害取决于自身的攻击力与武器的攻击力之和，在对武器进行判定时除了优先考虑攻击力之外，也要参考武器的属性，同是一种武器当然是附加属性高的才更实用。

武器	说明
片手剑	攻击速度、攻击力以及范围都比较平均的武器
大剑	攻击力较高但速度较慢，攻击范围与距离出色
双小剑	和片手剑的攻击速度相同，但拥有多段攻击，攻击范围小
长枪	攻击距离远，威力大，但挥动范围较窄
爪刃	速度比片手剑稍快，威力稍高，范围较小
大盾	可以攻击复数个敌人，距离较近，按L键可防御
两剑	比双小剑攻击段数高1次，威力较高

射击系武器

发射子弹攻击敌人，枪手最擅长的武器类型。射击系的武器攻击距离一般都很远，可以站在距离敌人较远的位置进行攻击，但是需要注意的是除了枪手之外的职业在使用射击系武器时会因为距离过远的关系造成命中率下降。敌人身前有障碍物时，玩家的射击会被阻拦下来。

武器	说明
短铳	性能平均的武器，在平移中可以攻击
长铳	射程较长，能够攻击远距离的敌人
铳剑	普通状态下为打击，按住L键可以切换射击模式
机关铳	一次发射两颗子弹的武器，攻击频率高，但射程较近
大炮	不能进行连续攻击，但单发威力超高
光子炮	不能进行连续攻击，发射光线带有贯通效果

法击系武器

与打击系和射击系武器不同的是，该系武器的伤害由玩家的法击力加武器的法击力决定。法击力比较突出的法师才是法击系武器的主人，虽然法师以外的职业也能够装备该系武器，但是在使用技能时的伤害会有所修正而无法发挥出武器的最大威力。

武器	说明
短杖	攻击速度快但攻击距离短，使用特定属性的技能威力能够得到强化
长杖	拥有较高的法击力，攻击距离长但速度较慢
飞刃	可以在远距离下给敌人造成物理伤害

战斗的基础知识



虽然基本沿用了《梦幻之星》系列”的战斗系统，但是本作在战斗上还是有着同以往不一样的地方。虽然删减了部分系统，但是玛古等经典要素的回归以及单机部分完整的剧情演出，以及利用Wi-Fi下载追加任务与其他玩家联机的设定使得本作的可玩性上升了一个档次。

动作面板设定

在本作中出现了一个名为“动作面板”的系统，玩家在战斗中的需要使用动作面板上设定好的攻击、回避或技能等来采取行动。我们可以看到NDS下屏画面右上角有三个图标，而Y、B和A键就对应这三个图标，我们可以在菜单中的“パレット”选项中将攻击以及回复等设定在面板中，战斗时按下相应的按键即可。除了这三个可以直接看到的图标之外，战斗中按住R键还可以调出另一个面板，建议将一些辅助技能，比如回复HP等动作设定在该面板上。

连续攻击更有效

在游戏中除了大炮与光子炮以外的武器，都可以通过普通攻击与强力攻击的组合完成3连击。本作的连击同系列一样需要按照一定的节奏输入，不同武器的按键节奏也会有所区别，但基本的最佳时机都是完成攻击动作的前几帧，具体如何操作还需要玩家花一定的时间来掌握。本作的按键连击与以往不同的是，在最佳时机输入按键并不会增加下一击的攻击力，而是可以更加快速的完成下次攻击，否则就无法形成连击，也就是说本作中按照时机来按键将加快攻击的效率。

连续攻击时的第2击和第3击的命中率会上升，所以命中率较低的强力攻击可以在连接在连击的后半段再使用。当参战的同伴也成功对同一敌人使用3连击时，就会发生“chain”连击，此时画面中也会出现相应的连击提示。chain连击中如果玩家使用武器的必杀技或蓄力技能能够给敌人造成很大伤害，而随着chain的回数增加，连击所需要的时间也越来越短。

特典武器 在下水道的自动贩卖机输入特定的密码就可以获得特定的隐藏武器，它们的密码分别是8331–7716（みっくみくのネギ）；3489–9723（炮剑ブレイドカノン）；5247–3115（ヴァリアント）；セルベリアの枪（4137–5476）；Vジャンプシールド（4841–9476）；カドゥケウスの杖（8741–4615）；テスタロッサ（5848–4768）。

大威力蓄力攻击

基本上本作的任何攻击与辅助技能都可以进行蓄力，在攻击时按住攻击键就可以看到角色身上发出光芒，蓄力完成后放开按键就可以使用消耗PP值的武器特殊技以及技能了（每种武器和技能所需的蓄力时间不同）。通常情况下每种武器都有3种特殊技，玩家可以在武器资料中的“アォトンア一ッ下查看特殊技的攻击力、命中率以及消耗的PP值等资料。而技能的蓄力效果基本是单体变为范围，但变为范围技能时消耗的PP值也会有所增加。

选择合适的附加属性

武器除了拥有特定的特殊技之外，还有针对不同敌人可以发挥出不同作用的附加属性（可在武器资料中的“エレメント”下查看）。每个武器的附加属性是随机生成的，即使是同一种武器在掉落时也会生成不一样的附加属性。在攻击时这些附加属性例如“麻痹”、“黑暗”等，会随机发动，发动的几率和属性的等级成正比，比如麻痹LV1的发动几率就肯定不如麻痹LV2来得高。针对不同的敌人选择特定附加属性的武器，可以使战斗变得更加轻松。对付迷宫中的小型敌人使用麻痹属性的“スタンエレメント”将其麻痹再与同伴一同围攻，战斗就会变得比较轻松；而在对付BOSS时就要选择攻击力高的武器了，因为BOSS基本对大部分异常状态免疫，所以攻击力就



是衡量伤害的重要标准了。

武器的附加属性也可以在基地中进行合成，返回基地在“カスタムショップ”中选择“エレメント合成”的选项，如果玩家手中有相应的合成材料就可以进行附加属性的合成了。由于合成需要的资金在初期是一笔不小的数目，所以建议玩家在游戏初期尽量使用在迷宫中得到的武器，等捡到得心应手的武器再对其进行合成不晚。

11个种类的技能

游戏中的技能包括了法击攻击、回复和强化等11种类型，玩家可以通过在商店购买或捡到相应的“ディスク”在动作面板中将其点亮，每种技能分为不同的等级，效果会随着等级的提高而增加。不同的职业也会对可以习得的技能产生影响。值得一提的是本作的异常回复技能相当强大，因为游戏中将战斗不能视为了一种异常状态，所以……建议玩家尽量习得该技能后再去挑战强敌。

技能	效果
フォイエ	火属性魔法，附加持续伤害的“燃烧”效果
バータ	冰属性魔法，附加“冻结”效果
ゾンダ	雷属性魔法，附加“麻痹”效果
グランツ	光属性魔法，附加“混乱”效果
メギド	毒属性魔法，附加“猛毒”效果
レスタ	HP回复魔法，蓄力后为全体回复
アンティ	异常状态回复魔法，蓄力后为全体回复
シフタ	一定时间攻（法）击力上升，蓄力后为范围提升
デバンド	一定时间防御力上升，蓄力后为范围提升
ジェルン	一定时间敌人攻（法）击力下降
ザルア	一定时间敌人防御力、属性耐性下降

插件和防具一样重要

游戏中的防具可以增加玩家的防御力、回避力以及属性耐性，衡量一件防具的好坏最基本的还是要看其是否能够有效地减少敌人对我们造成的伤害。游戏中的装备还有插槽的设定，战斗中掉落防具的插槽则是随机生成，所以判断同一件装备的好坏则可以通过插槽数的多少来区分（一件装备最多拥有4个插槽）。

将在游戏中获得的插件装备在防具上就可以提高防具的性能（菜单中选择“装备”选项即可对有插槽的防具进行插件的装备），而插件又有增加属性耐性、增加HP（PP）上限或自动回复等效果，珍稀度越高的插件效果就越明显。当玩家更换装备时，防具上的插件会被自动卸下。

武器与防具的强化

PSP版强化武器和防具需要在基地中才可以进行，本作中简化了强化的步骤，只要玩家获得强化的道具，然后在道具栏中直接使用就可以对指定的装备进行强化（被强化的武器名称后会被注以“+强化次数”的标记）。游戏中的强化道具分为“モノグラインダー”、“ディグラインダー”和“トリグラインダー”3种，这3种强化道具可以对不同珍贵度的装备进行强化。强化到最高段位的武器还可以在基地中的カスタムショップ中更改特殊技。

最容易获得的强化道具“モノグラインダー”只能强化珍贵度LV1～3的武器，而且不能对防具进行强化，而珍贵度LV3级的武器玩家自身等级在LV5以上就可以使用。所以，如果玩家手中有好用的珍贵度LV3的武器，而モノグラインダー又多得用不完，则可以考虑强化出一把低珍贵度但攻击力和命中力高的实用武器。

培养玛古

玛古（マグ）是系列的经典设定，它会为我们的战斗提供可靠的帮助，我们则可以将获得的道具喂给这个跟在身后的小家伙来强化它的能力（这样一来游戏中的鸡肋道具就不怕烂在仓库中了）。随着玛古的成长它还会变成不同的样子，当玛古成长到第2阶段时，我们还可以发动威力强大的玛古特殊技“光子爆发”（下屏画面左上角人物等级周围的槽满之后，按住L+R键然后使用十字键调整好方向松开按键即可使用）。

玛古的性格将影响到它在战斗中为玩家提供的帮助（やんちゃ倾向攻击力强化，ひっこみじあん倾向防御力强化，いやしけい倾向HP回复和异常状态解除），当玛古到达一定等级后喂它吃特定的道具即可是其变身成为珍贵的玛古。

玛古的能力

等级	パワー、ガード、ヒット和マインド的平均等级
シンクロ率	玛古对玩家的信赖度，玩家战斗不能1次减少10%
性格	影响玛古的行动
パワー	影响装备者的攻击力
ガード	影响装备者的防御力
ヒット	影响装备者的命中力
マインド	影响装备者的法击力

食饵影响

名称	效果
打击系武器	パワー↑；ガード↓
射击系武器	ヒット↑；マインド↓
法击系武器	マインド↑；パワー↓
防具	ガード↑；ヒット↓
メイト、エネミ素材	パワー↑；ガード↑
机关	ガード↑；ヒット↑
アトマイザー、エレメント素材	ヒット↑；マインド↑
习得技能道具	パワー↑；マインド↑
强化装备道具	パワー↑；マインド↑；ヒット↑；ガード↑

注：下降效果无法使能力降级

玛古光子爆发一览

名称	效果
グラニル	面向前方的攻击，附加即死效果，chain时使用即死率增加
ミドガル	シフタ、デバンド、ジェルン、ザルア四种技能效果，chain时使用效果和持续时间增加
パシファル	全体雷属性魔法攻击，附加麻痹效果，chain时使用麻痹效果增加
フロージル	1chain时使用一定时间PP值消耗为0；2chain时使用蓄力时间减半；3chain时使用100%发动会心一击；4chain时使用解除所有不良效果

随机事件 在进行任务中有时间会随机出现斗技场，遇到之后玩家可以选择进入挑战。在火龙山和月面都市还有一定几率遇到蛋糕店和披萨店，在里面能够获得珍贵道具，不能错过。

玛古全形态一览

名称	光子爆发	获得方法
玛古第1形态（LV1～9）		
マグ	无	初期装备/使用5个フォトンドロップ交换
玛古第2形态（LV10～29）		
ユル	グラニル	パワー＞其他能力
エオー	ミドガル	ガード＞其他能力
イース	パシファル	ヒット＞其他能力
イング	フロージル	マインド＞其他能力
玛古第3形态（LV30～59）		
ソーン	グラニル	只有パワー能力
オセル	パシファル	パワー＞其他能力
テルー	ミドガル	只有ガード能力
エオロー	フロージル	ガード＞其他能力
テルー	パシファル	只有ヒット能力
ペオース	グラニル	ヒット＞其他能力
ニイド	フロージル	只有マインド能力
ディーグ	ミドガル	マインド＞其他能力
マレイ	ミドガル	ガード＞其他能力
玛古第4形态（LV60～100）		
ウラド	ミドガル	パワー＞ガード
ウィン	パシファル	パワー＞ヒット
シャト	フロージル	パワー＞マインド
ティルナ	グラニル	ガード＞パワー
ベオーク	パシファル	ガード＞ヒット
ラーグ	フロージル	ガード＞マインド
アンスール	グラニル	ヒット＞パワー
ハガル	ミドガル	ヒット＞ガード
シグ（白犬）	フロージル	ヒット＞マインド
シグ	フロージル	マインド＞ヒット
シャト（黑猫）	グラニル	マインド＞パワー
フェオ	ミドガル	マインド＞ガード

玛古特殊形态	
名称	获得方法
ラッピー	LV60以上喂给玛古“ラッピーの心”
ぷよぷよ	LV60以上喂给玛古“ぷよの心”
アーカーズ	LV70以上喂给玛古“アーカーズの心”
ソニチ	LV70以上喂给玛古“ソニチの心”
フェミニ	LV75以上喂给玛古“フェミニの心”
ラダム	LV80以上喂给玛古“ラダムの心”

称号一览

称号名	获得条件	报酬
龙を讨つ者	讨伐5次レイバーン	折れたツノ
悪魔を狩る者	讨伐5次オクトディアボ	ぬめぬめした触手
齿车を止める者	讨伐5次ヒューミリアス	黒い炮口
过ちを止める者	讨伐5次マザートリニティ	スローエレメント×5
光をもたらす者	讨伐5次ダークファルス	リスクエレメント×5
神速の讨伐者	60秒之内解决レイバーン	トリグラインダー×10
神速の狩り手	60秒之内解决オクトディアボ	トリグラインダー×10
神速の破坏者	60秒之内解决ヒューミリアス	トリグラインダー×10
神速なる制止者	60秒之内解决マザートリニティ	トリグラインダー×10
神速の救世主	120秒之内解决クファルス	トリグラインダー×10
エネミーバスター	累计讨伐敌人数达到1000	フォトンドロップ×5
デストロイヤー	累计讨伐敌人数达到5000	フォトンドロップ×5
グラディエーター	累计讨伐敌人数达到10000	フォトンドロップ×10
グランドバスター	累计讨伐敌人数达到20000	フォトンドロップ×10
アルテマバスター	累计讨伐敌人数达到30000	フォトンドロップ1×5
オールバスター	讨伐过全部种类的敌人	フォトンドロップ1×5
グラーシアの风	在溪谷完成10次任务	ヒートエレメント3个
リオウの主	在雪原完成10次任务	アイスエレメント3个
オゼットの道标	在湿地完成10次任务	スタンエレメント3个
パルの案内人	在废弃都市完成10次任务	ライトエレメント3个
マカラを守り手	在洞窟遗迹完成10次任务	ダークエレメント3个
月を守る者	在月球完成10次任务	ドローエレメント3个
深远を守る者	在暗黑神殿完成10次任务	ハートエレメント3个
シティの守护者	完成15次N级任务	エレメントブースト
世界の守护者	完成15次H级任务	コンプレスアーツ
宇宙の守护者	完成15次SH级任务	テクレベルブースト
永远の挑战者	完成普通难度塔	道具包容量上限增加5
最果てを见た者	完成困难难度塔	道具包容量上限增加5
すべてを超えた者	完成超级困难难度塔	道具包容量上限增加10
パワーヒッター	最高伤害输出超过300	HPマテリアル×5
グレートヒッター	最高伤害输出超过600	HPマテリアル×10
アルテマヒッター	最高伤害输出超过1800	HPマテリアル×15
チェインエース	达成10chain	PPマテリアル×5
ネコとフレンド	完成街道中猫的事件	アニマルハンド
コメンテーター	聊天100次	フォトンドロップ×10
若きカリスマ	对同伴发出过100次指令	スイフトマテリアル×5
カイとフレンド	与カイ完成过50次任务	ロードアキシオン
サリサとフレンド	与サリサ完成过50次任务	ロードアキシオン
强化マスター	强化武器界限（＋30）	フォトンドロップ×10
スイーツハンター	发现ナウラ的蛋糕屋	フォトンドロップ×10
デュエリスト	发现アリーナ	フォトンドロップ×10
ピッツアフリーク	发现ココ・ハット	フォトンドロップ×10
ラッピーハンター	发现ラッピー的巢穴	ラッピーの心
ブーマハンター	发现ブーマ的巢穴	フォトンドロップ×10
ウサニーハンター	发现ウサニー的巢穴	フォトンドロップ×10
新米ハンター	等级到达LV3	ルーキー/ガード
ルーキーハンター	等级到达LV10	ルーキー/スイフト
ノーマルハンター	等级到达LV20	道具包容量上限增加10
リードハンター	等级到达LV30	ジェルエレメント×5
エースハンター	等级到达LV40	道具包容量上限增加10
ベテランハンター	等级到达LV50	ザルアエレメント×5
スーパーハンター	等级到达LV60	エクスエレメント×5
マスターハンター	等级到达LV70	メセタエレメント×5
ヒーローハンター	等级到达LV80	ライフエレメント×5
传说のハンター	等级到达LV90	エクスエレメント×5
到达した者	等级到达LV100	ソウルエレメント×5
トレーダー	交换过10个フォトンドロップ	モノグラインダー×10
ヘビートレーダー	交换过50个フォトンドロップ	ディグラインダー×10
オールトレーダー	交换过100个フォトンドロップ	トリグラインダー×10
マグトレーダー	交换过玛古	ディグラインダー×5
マグトレーナー	将玛古培育到第4阶段	トリグラインダー×5
マグコレクター	培育出特殊玛古	トリグラインダー×10
片手剑コレクター	片手剑收集率达到50%	トリグラインダー×10
大剑コレクター	大剑收集率达到50%	トリグラインダー×10
双小剑コレクター	双小剑收集率达到50%	トリグラインダー×10
长枪コレクター	长枪收集率达到50%	トリグラインダー×10
爪刃コレクター	爪刃收集率达到50%	トリグラインダー×10
大盾コレクター	大盾收集率达到50%	トリグラインダー×10
两剑コレクター	两剑收集率达到50%	トリグラインダー×10
短铳コレクター	短铳收集率达到50%	トリグラインダー×10
长铳コレクター	长铳收集率达到50%	トリグラインダー×10
铳剑コレクター	铳剑收集率达到50%	トリグラインダー×10
机关铳コレクター	机关铳收集率达到50%	トリグラインダー×10
大炮コレクター	大炮收集率达到50%	トリグラインダー×10
光子铳コレクター	光子炮收集率达到50%	トリグラインダー×10
短杖コレクター	短杖收集率达到50%	トリグラインダー×10
长杖コレクター	长杖收集率达到50%	トリグラインダー×10
飞刃コレクター	飞刃收集率达到50%	トリグラインダー×10
两剑の创始者	获得ダブルセイバー	パワーマテリアル×5
龙器传承者	获得ドラゴンホーン	パワーマテリアル×5
传说の纺ぎ手	获得ラヴィスニカノン	パワーマテリアル×10
魔弹の射手	获得M25SEミズーリ	ヒットマテリアル×10
刹那の暴风	获得リヴァマンミズーリ	ヒットマテリアル×5
红の破坏者	获得カノンルージュ	ヒットマテリアル×5
空飞ぶ魔女	获得ウィッチブルーム	マインドマテリアル×5
笑う死神	获得カラミティソウル	マインドマテリアル×5
きらめく月光	获得ブライトムーン	マインドマテリアル×5
禁断の魔道者	获得アルアジーフ	マインドマテリアル×10
フォトンの操り手	获得超过属性　60以上的武器	ザルアエレメント×5
道を求めし者	使用突破界限道具	フォトンドロップ×10
仲间を持つ者	进行过联机模式	ムーンアトマイザー×5
ザ・ミリオネア	所持金钱数到达1000000	セレブエレメント×5
称号マニア	获得30个称号	カオスエレメント×10
完全者	获得全部称号	ヘブンエレメント

永恒之塔 虽然玩家选择的种族不同，流程也会有所区别，但是只是关卡顺序的不同，所以本游戏的流程就不在攻略中赘述了。通关之后会追加一个名为永恒之塔的任务，这个塔共有101层，玩家进入之前要做好心理准备。



虽然是一款动作游戏，但Square Enix毕竟是“日本最具实力角色扮演游戏开发商”，所以他们非常擅于并乐于在《异说 最终幻想》中加入各种角色扮演游戏的要素，这导致本作的隐藏要素和收集要素多到难以想象，这对于“游戏完美主义”的玩家来说简直是一场“恶梦”，想要收集齐全要素的话游戏时间恐怕至少要200小时以上。不过游戏提供了多种变数较大且可研究性很强的模式供玩家来度过这个收集隐藏要素的过程，所以即使是“刷装备”和“刷素材”的过程也变得乐趣十足，不会枯燥。这便是本作的过人之处。

异说 最终幻想		
PSP	Square Enix	动作
ディシディア ファイナルファンタジー		
2008年12月18日	1～2人	日版
对应アドホック・パーティー for PSP		售价：6090日元
		对应玩家年龄：15岁或以上

文 白夜（levelup.cn） 美编 anubis

DISSIDIA FINAL FANTASY 全召唤兽入手一览

AUTO（自动召唤型）				
召唤兽	招式名称	发动效果	发动时机	入手方法
イフリート	地狱の火炎	使自己的BRV×1.5	得到地图BRV值时	光之战士流程第三关
シヴァ	ダイヤモンドダスト	一定时间内阻止对手的BRV增长	对手的BRV值为0时	费里奥尼尔流程第三关
ラムウ	裁きの雷	一定时间内封住对手的召唤兽	对手得到地图BRV值时	Shade Impulse流程3-3
カーバンクル	ルビーの光	把自己的BRV值复制给对手	自己的BRV值为0时	塞西尔流程第三关
マジックポット	ものまね	复制对手的BRV值	对手的BRV值为基本值的3倍时	克劳德流程第三关
デモンズウォール	护りの障壁	一定时间内自己的BRV不会减少	自己的BRV值等于或低于基本值的一半时	蒂娜流程第三关
メーガス三姐妹	デルタアタック	减掉对手当前BRV的一半	对手得到地图BRV值时	泰达流程第三关
オーディーン	斩铁剑	50%几率直接将对手ブレイク	对手得到地图BRV值时	Shade Impulse流程2-3
フェニックス	转生の炎	一定时间内防止被ブレイク，随后BRV恢复基本值	自己的BRV值等于或低于基本值的一半时	洋葱骑士流程第三关
アレクサンダー	圣なる审判	一定时间内固定自己的BRV值	得到地图BRV时	吉坦流程第三关
リヴァイアサン	大海啸	一定时间内使对手的BRV值不断下降	对手得到地图BRV值时	巴兹流程第三关
バハムート	オーラ	一定时间内使自己的BRV值不断上升	自己的BRV值等于或低于基本值的一半时	斯考尔流程第三关

手动召唤型			
召唤兽	招式名称	发动效果	入手方法
イフリート	地狱の火炎	使自己的BRV×1.5	光之战士流程第二关
シヴァ	ダイヤモンドダスト	一定时间内阻止对手的BRV增长	费里奥尼尔流程第二关
ラムウ	裁きの雷	一定时间内封住对手的召唤兽	Shade Impulse流程4-1
カーバンクル	ルビーの光	把自己的BRV值复制给对手	塞西尔流程第二关
マジックポット	ものまね	复制对手的BRV值	克劳德流程第二关
デモンズウォール	护りの障壁	一定时间内自己的BRV不会减少	蒂娜流程第二关
メーガス三姐妹	デルタアタック	减掉对手当前BRV的一半	泰达流程第二关
オーディーン	斩铁剑	50%几率直接将对手ブレイク	Shade Impulse流程2-3
フェニックス	转生の炎	一定时间内防止被ブレイク，随后BRV恢复基本值	洋葱骑士流程第二关
アレクサンダー	圣なる审判	一定时间内固定自己的BRV值	吉坦流程第二关
リヴァイアサン	大海啸	一定时间内使对手的BRV值不断下降	巴兹流程第二关
バハムート	オーラ	一定时间内使自己的BRV值不断上升	斯考尔流程第二关
チョコボ	チョコボキック	敌我双方的BRV值以当前数字为基础随机排列组合变化	“传说的淑女”关卡奖励
モーグリ	モーグリダンス	随机发动其他召唤兽的技能	洋葱骑士流程关卡奖励
マンドラゴラ	光合成	被ブレイク后，BRV恢复到基本值的速度加快	光之战士流程关卡奖励
ボム	自爆	一定时间后对对手的BRV值造成伤害（伤害量等于自己的BRV值），随后自己的BRV为0	塞西尔流程关卡奖励
アスラ	王妃の加护	将对手的召唤石破坏、封印或强制发动	“赎罪的武人”关卡奖励
タイタン	大地の怒り	一定时间内只要受到HP伤害，BRV值即×3	“传说的淑女”第三关
アトモス	重力物体199	一定时间内受到的HP伤害转为BRV值	“传说的淑女”第二关
铁巨人	なぎ払い	一定时间内我方攻击命中对手时，对手当前BRV值减半	“赎罪的武人”第三关

召唤兽	招式名称	发动效果	入手方法
サボテンダー	はりせんぼん	减少对手BRV值1000	吉坦流程关卡奖励
トンベリ	みんなのうらみ	一定时间后将我方受到的HP伤害的数值转为伤害对手BRV值	巴兹流程关卡奖励
モルボル	臭い息	一定时间内，对手如接近自己BRV将会减少	费里奥尼尔流程关卡奖励
オルトロス	タコじるしのすみ	一定时间内无法看到BRV值	“究级的幻想”剧本第一关
テュポーン	はないき	使对手当前的BRV值中的一个数字变为0	克劳德流程关卡奖励
デスゲイズ	レベル5デス	对手BRV若为5的倍数，直接ブレイク	蒂娜流程关卡奖励
ベヒーモス	おたけび	BRV值变为当前的2倍，随后很快下降	泰达流程关卡奖励
コヨコヨ	加速装置	BRV值变为当前的一半，随后很快上升	斯考尔流程关卡奖励
リッチ	土の秘法	一定时间后对手BRV为0	Shade Impulse流程第1章关卡奖励
マリリス	火の秘法	一定时间后固定对手BRV	Shade Impulse流程第2章关卡奖励
クラーケン	水の秘法	一定时间后和对手交换BRV	Shade Impulse流程第3章关卡奖励
ティアマット	风の秘法	一定时间后自己的BRV×3	Shade Impulse流程第4章关卡奖励
スカルミリョーネ	呪い	对手使用召唤兽后BRV值变为0	Shade Impulse流程1-2
カイナッツォ	大津波	对手使用召唤兽后BRV值被固定	Shade Impulse流程2-2
バルバリシア	ミールストーム	对手使用召唤兽后其BRV值和我方BRV值交换	Shade Impulse流程3-3
ルビカンテ	火炎流	对手使用召唤兽后我方的BRV×3	Shade Impulse流程3-2
ギルガメッシュ	エクスカリバー／エクスカリパー	我方的BRV×3／我方的BRV值变为1	“赎罪的武人”第二关
アルテマウエポン	ブレアスター	一定时间后直接使对手ブレイク	“究级的幻想”关卡奖励
オメガ	波动炮	一定时间内大幅减少对手的BRV值	“究级的幻想”第二关

©2008 SQUARE ENIX CO.LTD. ALL Rights Reserved.

全角色完成度100% 流程要点攻略（下）

塞西尔篇 月影的骑士们

月影の骑士たち

难度：☆



出自《最终幻想Ⅳ》，1991年7月19日

STAGE 1

宝箱	暗黑の剑

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
うつろいの骑士	1	秩序の圣域	无
かりそめの狮子	1	秩序の圣域	无
たわむれの盗贼	1	过去のカオス神殿	10秒之内打出会心一击，DP+1
虚构の兵士	1	过去のカオス神殿	在没有受到任何伤害的情况下获胜，DP+1

STAGE 2

宝箱	暗黑の铠
召唤石	カ-バソクル（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポ-ション

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の少女	1	秩序の圣域	无
横傲の义士	1	过去のカオス神殿	10秒内将对手打致ブレイク状态，DP+1
たわむれの盗贼	1	秩序の圣域	没有受到HP攻击的情况下取得胜利，DP+1
うつろいの魔人	3	暗の世界	10秒内取得胜利，DP+1
まやかしの少年	3	暗の世界	无

STAGE 3

宝箱	暗黑の盾
稀有宝箱	イランイラン（需通关解锁"稀有宝箱出现"条件）
召唤石	カ-バソクル AUTO
地图道具配置	ポ-ション、エ-テル
BOSS	艾克斯迪斯（エクスデス），LV7



▲在有"稀有敌人"的情况下获得最高关卡奖励的机会会大大增加，用"搜寻模式"好好安排一下走位吧！

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
かりそめの狮子	1	星の体内	在没有受到任何伤害的情况下获胜，DP+1
まやかしの妖魔	1	暗の世界	10秒内获胜，DP+1
うつろいの魔人	4	过去のカオス神殿	10秒内发动EX爆发技，DP+1；击倒后宝箱右边出现ポ-ション
まやかしの少年	5	秩序の圣域	打倒后宝箱左边锁定区域解锁
うたかたの梦想	5	过去のカオス神殿	10秒之内打出会心一击，DP+1
うつろいの魔人	23	秩序の圣域	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

STAGE 4

宝箱	暗黑の兜、ツノガイの铠甲、ロゼッタ石（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の少女	2	ガレキの塔	10秒之内将对手打致ブレイク状态，DP+1
かりそめの魔女	2	パンデモニウム	在没有受到任何伤害的情况下获胜，DP+1
虚构の兵士	7	秩序の圣域	10秒内取得胜利，DP+1
うつろいの魔人	8	ガレキの塔	无
虚构の英雄	15	过去のカオス神殿	获得胜利，DP+1。必须击倒此敌人才可以获得ツノガイの铠甲

STAGE 5

宝箱	ガ-ドリング、ロゼッタ石
稀有宝箱	ミスリル（需通关解锁"稀有宝箱出现"条件）
召唤石	カ-バソクル AUTO
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	高贝兹（ゴルベ-ザ），LV12

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
横傲の义士	3	月の溪谷	无
まやかしの妖魔	3	パンデモニウム	全程不受伤害并获得胜利，DP+1
うつろいの骑士	3	秩序の圣域	10秒内取得胜利，DP+1
うたかたの梦想	9	过去のカオス神殿	击败此敌人后出现宝箱（ロゼッタ石）
かりそめの魔女	9	ガレキの塔	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
うつろいの骑士	27	月の溪谷	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	アイスアーマー	200PP
5	フレイムアーマー	120PP
4	ボム（召唤石）	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP



巴兹篇 旅程与勇气与搭档

旅と勇気と相棒と

难度：☆☆☆☆



出自《最终幻想 V》，1992 年 12 月 6 日

STAGE 1

宝箱	ロングソ-ド

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの旅人	1	秩序の圣域	无
幽玄の道化	1	暗の世界	无
虚构の士兵	2	暗の世界	打掉此名敌人后棋盘锁定区域解锁
幽玄の少女	2	秩序の圣域	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
见せかけの大树	2	秩序の圣域	10秒以内胜利，DP+1

STAGE 2

宝箱	740 GIL
召唤石	リヴァイアサン（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポ-ション

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの妖魔	1	ガレキの塔	无
伪りの猛者	1	ガレキの塔	无
虚构の英雄	2	暗の世界	10秒之内发动EX爆发技，DP+1
かりそめの狮子	5	秩序の圣域	在没有受到HP攻击的情况下获胜，DP+1。打倒后地图右下出现ポーション
幽玄の少女	5	暗の世界	无
见せかけの大树	6	ガレキの塔	10秒之内发动EX爆发技，DP+1



▲对于DP Chance是“10秒之内发动EX爆发技”的敌人可在之前与其他敌人的战斗中积蓄满EX槽。

STAGE 3

宝箱	シェルシ-ルド、ロゼッタ石
稀有宝箱	ユ-カリ（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
召唤石	リヴァイアサン AUTO
地图道具配置	ポ-ション、エ-テル
BOSS	高贝兹（ゴルベ-ザ），LV10



▲追加稀有敌人后，本关所有拥有DP Chance的敌人都可以引发连锁战斗，是拿取最高奖励的好机会。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
かりそめの狮子	3	暗の世界	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
虚构の士兵	3	月の溪谷	10秒内胜利，DP+1
幽玄の道化	7	月の溪谷	在没有受到任何攻击的情况下胜利，DP+1
见せかけの大树	8	暗の世界	10秒之内打出会心一击，DP+1 。打败它后出现宝箱（ロゼッタ石）
模仿の义士	8	秩序の圣域	无
たわむれの死神	16	秩序の圣域	战斗胜利，DP+1 。打败后有ポーション出现
见せかけの大树	26	秩序の圣域	战斗胜利，DP+2。稀有敌人

STAGE 4

宝箱	バックラ-、ロゼッタ石（需通关后解锁锁定区域）
稀有宝箱	ミスリル（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの妖魔	4	アルティミシア城	10秒内胜利，DP+1
幽玄の少女	5	アルティミシア城	10秒之内打出会心一击，DP+1
模仿の义士	8	月の溪谷	无
见せかけの大树	10	ガレキの塔	不受到任何攻击胜利，DP+1
伪りの猛者	10	月の溪谷	在没有受到HP攻击的情况下胜利，DP+1
虚构の英雄	11	暗の世界	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1



▲从塞西尔那里学来的“圣骑士力量”出手快且威力大，是非常强力的招式。

STAGE 5

宝箱	ホワイトドロップ、シアンドロップ
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	艾克斯迪斯（エクスデス），LV15

BOSS 的召唤兽アトモス发动后会把玩家对其造成的 HP 伤害转成他的 BRV 值，要时刻注意 BOSS 的 BRV，小心被秒杀。此外 BOSS 还装有フェニックスの尾，即使玩家 BRV 高于其 HP 数值，HP 伤害命中也会给其留下 1 的 HP。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
模仿の暴君	6	暗の世界	10秒以内胜利，DP+1
まやかしの妖魔	7	月の溪谷	10秒内打出会心一击，DP+1
かりそめの狮子	7	アルティミシア城	无
伪りの猛者	7	ガレキの塔	10秒之内发动EX爆发技，DP+1
幽玄の道化	12	次元城	不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1。胜利后出现ポーション
うつろいの魔人	12	月の溪谷	打败后出现宝箱（シアンドロップ）
虚构の英雄	13	ガレキの塔	无
见せかけの旅人	29	次元城	战斗胜利，DP+2。稀有敌人

关卡奖励一览		
剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	アイスシールド	200PP
5	フレイムシールド	120PP
4	トンベリ（召唤石）	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP



蒂娜篇 为了谁的力量

谁がための力

难度：☆☆☆☆☆



出自《最终幻想 VI》，1994 年 4 月 2 日

STAGE 1

宝箱	杖

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の少女	1	秩序の圣域	无
うつろいの骑士	2	月の溪谷	无
伪りの勇者	2	月の溪谷	无
うたかたの幻想	2	月の溪谷	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
まやかしの妖魔	2	月の溪谷	无
幽玄の道化	3	秩序の圣域	10秒内取得战斗胜利，DP+1
模倣の暴君	3	秩序の圣域	无

STAGE 2

宝箱	ロ-ブ
召唤石	デモンズウォ-ル（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポ-ション

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの死神	2	月の溪谷	无
伪りの勇者	2	月の溪谷	此敌人只在玩家捡取ポ-ション后出现
うつろいの骑士	3	梦の终わり	10秒之内打出会心一击，DP+1
幽玄の道化	7	梦の终わり	10秒以内胜利，DP+1。打倒后锁定区域（X5,Y2）解锁
かりそめの狮子	8	秩序の圣域	无
见せかけの大树	8	秩序の圣域	不受到任何攻击胜利，DP+1，打倒后锁定区域（X2,Y4）解锁



◀此隐藏敌人会在玩家拾取ポーション后出现，并引发强制连锁战斗。

STAGE 3

宝箱	パワ-リング、魔术の杖
召唤石	デモンズウォ-ル AUTO
地图道具配置	ポ-ション、エ-テル
BOSS	克劳德（クラウド），LV12



■蒂娜在EX模式中引发幻……的幻化形态。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの大树	5	月の溪谷	无
うつろいの魔人	6	星の体内	不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1
幽玄の道化	8	星の体内	10秒以内胜利，DP+1
うたかたの幻想	10	梦の终わり	在没有不受到任何攻击的情况下胜利，DP+1。打倒后锁定区域解锁
たわむれの死神	10	秩序の圣域	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
かりそめの魔女	18	月の溪谷	取得战斗胜利，DP+1。打倒后出现ポ-ション

STAGE 4

宝箱	495 GIL、ロゼッタ石（需通关后解锁锁定区域）
稀有宝箱	クラリセ-ジ（需通关解锁"稀有宝箱出现"条件）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
模倣の暴君	6	梦の终わり	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
まやかしの妖魔	6	秩序の圣域	10秒之内发动EX爆发技，DP+1
伪りの勇者	7	クリスタルワルード	无
かりそめの狮子	11	クリスタルワルード	10秒之内打出会心一击，DP+1
伪りの勇者	12	ガレキの塔	无
幽玄の道化	12	月の溪谷	10秒以内胜利，DP+1
幽玄の道化	27	秩序の圣域	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

STAGE 5



宝箱	EX モ-ド中、ロゼッタ石
稀有宝箱	ミスリル（需通关解锁"稀有宝箱出现"条件）
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	杰夫卡（ケフカ），LV17

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの死神	8	月の溪谷	此敌人在捡取宝箱（X5,Y1）后出现
うたかたの幻想	9	ガレキの塔	此敌人在捡取宝箱（X3,Y1）后出现
见せかけの大树	9	クリスタルワルード	打倒"模倣の暴君"在左侧出现。10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1。打倒后出现ポ-ション
うつろいの魔人	9	月の溪谷	打倒"かりそめの狮子"后在左侧出现。10秒以内进入追击状态，DP+1
模倣の暴君	13	秩序の圣域	在没有受到任何攻击的情况下胜利，DP+1
かりそめの狮子	14	秩序の圣域	10秒之内打出会心一击，DP+1
伪りの勇者	14	クリスタルワルード	无
幽玄の少女	30	ガレキの塔	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	こおる杖	200PP
5	もえる杖	120PP
4	デスゲイズ（召唤石）	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP



克劳德篇——宿命

宿命

难度：☆



出自《最终幻想Ⅶ》，1997 年 1 月 31 日

STAGE 1

宝箱	バスターソード

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
虚构の士兵	1	秩序の圣域	无
たわむれの盗贼	1	秩序の圣域	无
伪りの勇者	1	月の溪谷	10秒内胜利，DP+1
虚构の英雄	1	月の溪谷	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1

STAGE 2

宝箱	ブロンズバングル
召唤石	マジックポット（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポ-ション

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
うたかたの梦想	1	过去のカオス神殿	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
伪りの猛者	1	过去のカオス神殿	10秒内打出会心一击 DP+1
うつろいの骑士	3	秩序の圣域	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1
幽玄の少女	3	月の溪谷	无
虚构の英雄	4	秩序の圣域	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1



▲打倒这个"うつろいの骑士"后锁定区域解锁。

STAGE 3

宝箱	パワ-リング、ハ-ドブレイカ-
召唤石	マジックポット AUTO
地图道具配置	ポ-ション、エ-テル
BOSS	费里奥尼尔（フリオニ-ル），LV7



■一周目时"うたかたの幻想"实力不俗，打倒他才可以拿到左边的宝箱，同时右边锁定区域解锁。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
うつろいの骑士	1	月の溪谷	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
たわむれの盗贼	1	次元城	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1
うたかたの梦想	5	秩序の圣域	无
虚构的英雄	5	过去のカオス神殿	10秒内发动EX爆发技，DP+1
うたかたの幻想	13	秩序の圣域	战斗取得胜利，DP+1

STAGE 4

宝箱	レザ-ア-マ-、ブロンズヘルム、ロゼッタ石（需通关后解锁锁定区域）

在此处引发连锁战斗可以一次解除两个锁定区域。



敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
伪りの勇者	2	秩序の圣域	无
幽玄の道化	2	暗の世界	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1。随后（X3，Y3）锁定区域解锁
见せかけの旅人	2	月の溪谷	10秒以内取得胜利，DP+1
模倣の义士	7	次元城	不让对手取得EX核心，DP+1
虚构の英雄	8	暗の世界	无
幽玄の道化	8	次元城	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
虚构の英雄	23	秩序の圣域	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

STAGE 5

宝箱	ロゼッタ石
稀有宝箱	ミスリル（需通关解锁"稀有宝箱出现"条件）
地图道具配置	ポ-ション（任意击倒四个敌人后出现）
BOSS	萨菲罗斯（セフィロス），LV12

萨菲罗斯装有フェニックスの尾，即使玩家BRV高于其HP数值，HP伤害命中也会给其留下1的HP，不可掉以轻心。



■宿命的对决再次上演。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
虚伪りの猛者	3	暗の世界	10秒以内取得胜利，DP+1。打倒后锁定区域（X6，Y3）解锁
模倣の义士	3	星の体内	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1
幽玄の少女	10	次元城	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
见せかけの旅人	10	月の溪谷	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1
虚构の兵士	27	星の体内	取得战斗胜利，DP+2，稀有敌人

关卡奖励一览		
剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	フランベルジュ	200PP
5	ツバイハンダー	120PP
4	テュポーン（召唤石）	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP



斯考尔篇 狮子穿越荒野

狮子は荒野を越えて

难度：☆☆☆



出自《最终幻想Ⅷ》，1999 年 2 月 11 日

STAGE 1

宝箱	リボルバ-

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
かりそめの狮子	1	秩序の圣域	打倒后出现宝箱和“うたかたの梦想”、“うつろいの骑士”两名敌人
うたかたの梦想	1	秩序の圣域	打倒后出现敌人“かりそめの魔女”
うつろいの骑士	2	秩序の圣域	打倒后出现敌人“幽玄の少女”
かりそめの魔女	2	过去のカオス神殿	打倒此敌人后锁定区域解锁
幽玄の少女	2	过去のカオス神殿	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
たわむれの盗贼	2	秩序の圣域	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1



■敌人会随着击倒前面的敌人依次出现。

STAGE 2

宝箱	パ-プルドロップ
召唤石	バハム-ト（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポ-ション

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの大树	1	过去のカオス神殿	胜利后敌人“たわむれの盗贼”出现
うつろいの骑士	1	パンデモニウム	不让对手取得EX核心，DP+1。胜利后敌人“かりそめの魔女”出现
たわむれの盗贼	4	秩序の圣域	10秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后敌人“うつろいの骑士”和“见せかけの旅人”出现
见せかけの旅人	5	过去のカオス神殿	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后宝箱出现
かりそめの魔女	5	秩序の圣域	胜利后锁定区域解锁

STAGE 3

宝箱	ブロンズバングル
召唤石	バハム-ト AUTO
地图道具配置	ポ-ション、エ-テル
BOSS	库迦（クジャ），LV9

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
うつろいの骑士	2	秩序の圣域	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1。胜利后敌人“见せかけの旅人”出现
虚构の英雄	2	パンデモニウム	胜利后出现ポーション和敌人“かりそめの魔女”
うたかたの梦想	6	次元城	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1。胜利后敌人“虚构の英雄”出现
见せかけの旅人	7	パンデモニウム	10秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后敌人“幽玄の道化”出现
幽玄の道化	7	パンデモニウム	10秒以内发动EX爆发技，DP+1。胜利后锁定区域（X6，Y1）解锁
かりそめの魔女	7	过去のカオス神殿	胜利后锁定区域（X6，Y5）解锁

STAGE 4

宝箱	サンブレ-ド、皮の帽子、ロゼッタ石（需通关后解锁锁定区域）
稀有宝箱	ゼラニウム（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	光之战士（ウォ-リア オブ ライト）

要注意 BOSS 的 HP 攻击シ－ルド オブ ライト具有防御一切物理攻击的特性，不要妄图用攻击打断他的 HP 攻击，看到此招出现应优先采取回避对策。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
うたかたの幻想	3	パンデモニウム	胜利后出现敌人“かりそめの魔女（LV9）”
たわむれの盗贼	4	クリスタルワールド	不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1。胜利后敌人“见せかけの大树”和“幽玄の道化”出现
幽玄の道化	4	次元城	10秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后出现宝箱（皮の帽子）和敌人“うたかたの幻想”
见せかけの大树	8	次元城	胜利后敌人“幽玄の少女”出现
かりそめの魔女	9	过去のカオス神殿	10秒内打出会心一击，DP+1。胜利后锁定区域（X7，Y3）解锁
幽玄の少女	9	パンデモニウム	胜利后出现敌人“かりそめの魔女（LV9）”
伪りの猛者	17	クリスタルワールド	取得战斗胜利，DP+1。胜利后出现ポーション和敌人“かりそめの魔女（LV9）”出现，同时锁定区域（X7，Y5）解锁
かりそめの魔女	25	秩序の圣域	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

STAGE 5

宝箱	ガ-ドリング、ロゼッタ石
稀有宝箱	ミスリル（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	阿尔迪米西娅（アルティミシア），LV14

要注意 BOSS 的召唤兽会发动“土之秘法”在片刻之后将我方的 BRV 降为 0，此时还是不要冒着风险去和她硬拼，以免被ブレイク。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
幽玄の少女	5	アルティミシア城	胜利后敌人“见せかけの大树”出现
虚构の英雄	6	パンデモニウム	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1。胜利后“うたかたの幻想”和“幽玄の道化”出现
うたかたの幻想	6	次元城	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
见せかけの大树	11	次元城	胜利后锁定区域（X2，Y5）解锁
见せかけの旅人	11	秩序の圣域	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后敌人“幽玄の少女”出现同时锁定区域（X2，Y1）解锁
幽玄の道化	12	クリスタルワールド	10秒以内发动EX爆发技，DP+1。胜利后锁定区域（X1，Y3）解锁
かりそめの狮子	28	アルティミシア城	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

关卡奖励一览		
剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	アイスブランド	200PP
5	フレイムタン	120PP
4	コヨコヨ（召唤石）	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP



吉坦篇 生命的旋律

难度：☆☆☆

生命のしらべ



出自《最终幻想 IX》，2000 年 7 月 7 日

STAGE 1

宝箱	ナイフ

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの盗賊	1	秩序の圣域	胜利后敌人“まやかしの少年”出现
见せかけの旅人	1	暗の世界	胜利后锁定区域（X8，Y5）解锁
まやかしの少年	1	秩序の圣域	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
たわむれの死神	2	秩序の圣域	10秒以内打出会心一击，DP+1
伪りの勇者	2	暗の世界	拿取宝箱后出现

STAGE 2

宝箱	皮の帽子
稀有宝箱	カモミ-ル（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
召唤石	アレキサンダ-（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	杰夫卡（ケフカ），LV7

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの旅人	1	秩序の圣域	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后出现ポーション
まやかしの少年	4	暗の世界	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1。胜利后敌人“たわむれの死神”出现
うつろいの骑士	4	ガレキの塔	拿取宝箱后出现
たわむれの死神	5	暗の世界	10秒以内取得胜利，DP+1

STAGE 3

宝箱	トリトンダガ-、グリ-ンドロップ
召唤石	アレキサンダ - AUTO
地图道具配置	ポ-ション、エ-テル
BOSS	嘉兰德（ガ-ランド），LV9



◀吉坦的很多BRV攻击皆可派生出HP攻击技“フリーエナジー”，是非常实用的招式。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
かりそめの狮子	2	アルティミシア城	10秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X4，Y2）解锁
伪りの勇者	3	暗の世界	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1。胜利后锁定区域（X5，Y4）解锁
模倣の暴君	7	暗の世界	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1。胜利后锁定区域（X3，Y3）解锁
たわむれの死神	8	ガレキの塔	胜利后锁定区域（X6，Y3）解锁
うつろいの魔人	15	暗の世界	取得战斗胜利，DP+1。胜利后出现ポーション

STAGE 4

宝箱	皮の服、ロゼッタ石（需通关后解锁锁定区域）
稀有宝箱	ミスリル（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
うたかたの幻想	4	梦の终わり	10秒以内获得胜利，DP+1
かりそめの狮子	9	梦の终わり	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X6，Y3）解锁
见せかけの大树	9	暗の世界	在对手没有取得EX核心的情况下胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X2，Y2）解锁
かりそめの魔女	9	ガレキの塔	胜利后敌人“うたかたの幻想”出现
たわむれの死神	11	アルティミシア城	拿取（X6，Y5）宝箱后出现。10秒内发动EX爆发技，DP+1
たわむれの死神	25	秩序の圣域	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

STAGE 5

宝箱	740 GIL、ロゼッタ石
BOSS	库迦（クジャ），LV14

BOSS 的召唤兽カーバンクル会在将他的低 BRV 值复制给玩家，此时千万要小心不要再贸然进攻以避免被ブレイク。



■上面的三个敌人分别对应下面的三个锁定区域，所以应优先击破上面的敌人。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの妖魔	5	アルティミシア城	10秒以内获得胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X7，Y1）解锁
うつろいの骑士	6	暗の世界	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后锁定区域（X7，Y5）解锁
うたかたの幻想	6	クリスタルワールド	在对手没有取得EX核心的情况下胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X4，Y1）解锁
模倣の暴君	10	梦の终わり	在不受任何伤害的情况下胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X5，Y2）解锁
见せかけの大树	11	ガレキの塔	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1。胜利后宝箱出现（740 GIL）
たわむれの盗贼	28	クリスタルワールド	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

关卡奖励一览		
剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	メイジマッシャー	200PP
5	マインゴーシュ	120PP
4	サボテンダー（召唤石）	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP



泰达篇 通往明日之路

明日へ続く道

难度：☆☆



出自《最终幻想 X》，2001 年 7 月 19 日

STAGE 1

宝箱	オフィシャルボール、495G
地图道具配置	ポーション

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
うたかたの夢想	1	秩序の圣域	无
まやかしの少年	1	秩序の圣域	无
见せかけの旅人	1	月の溪谷	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
伪りの勇者	1	秩序の圣域	无
うたかたの幻想	1	秩序の圣域	10秒以内发动EX爆发技，DP+1
虚构の兵士	2	月の溪谷	无

STAGE 2

宝箱	レザ-ア-マ-、ブロンズヘルム
召唤石	メ-ガス三姐妹（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの盗贼	1	月の溪谷	无
见せかけの旅人	1	次元城	无
伪りの猛者	1	秩序の圣域	无
横傲の文士	1	月の溪谷	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
虚构の兵士	4	秩序の圣域	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1
うたかたの幻想	4	月の溪谷	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
まやかしの少年	4	次元城	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
伪りの勇者	5	秩序の圣域	10秒之内打出会心一击，DP+1

STAGE 3

召唤石	メ-ガス三姐妹 ATUO
地图道具配置	ポ-ション、エ-テル
宝箱	バックラ-、いやしの兜
BOSS	帕拉美奇亚皇帝（皇帝），LV8

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの旅人	2	パンデモニウム	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
まやかしの妖魔	2	パンデモニウム	无
虚构の兵士	3	秩序の圣域	10秒以内打出会心一击，DP+1
たわむれの盗贼	5	秩序の圣域	无
うたかたの幻想	6	次元城	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
かりそめの魔女	6	次元城	10秒以内发动EX爆发技，DP+1
幽玄の道化	14	月の溪谷	取得战斗胜利，DP+1

STAGE 4

宝箱	ブル-ドロップ、740 GIL、ロゼッタ石（需通关后解锁锁定区域）
稀有宝箱	ベルガモット（需通关解锁"稀有宝箱出现"条件）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	2	月の溪谷	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
まやかしの妖魔	3	ガレキの塔	无
かりそめの魔女	3	月の溪谷	无
たわむれの盗贼	3	梦の终わり	拿取上方宝箱（ブル-ドロップ）后出现
横傲の文士	4	ガレキの塔	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
うつろいの魔人	7	パンデモニウム	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
うたかたの幻想	9	パンデモニウム	10秒以内发动EX爆发技，DP+1
伪りの勇者	9	ガレキの塔	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
うたかたの幻想	24	秩序の圣域	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

STAGE 5

宝箱	ロゼッタ石
稀有宝箱	ミスリル（需通关解锁"稀有宝箱出现"条件）
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	杰克（ジェクト），LV13

杰克无论是HP攻击还是BRV攻击大多都为突进技带些许追尾效果，并且大多会破防。所以玩家在对付他时应该采取后发制人的原则，躲避他的攻击时向侧面连续两次翻滚为稳妥。需要注意的是，如果我方将BOSS打成ブレイク状态后应及时寻找机会给予重创，否则等其BRV恢复基本值后多半会发动召唤兽マジックポット将玩家的高BRV复制过去，那样的话就很危险了。最稳妥的方法是用BRV攻击的派生技，BRV攻击ブレイク后立刻转HP攻击一鼓作气解决他。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの妖魔	5	次元城	无
うつろいの魔人	5	梦の终わり	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
伪りの猛者	6	梦の终わり	10秒以内发动EX爆发技，DP+1
横傲の文士	10	パンデモニウム	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
伪りの勇者	10	月の溪谷	10秒内打出会心一击，DP+1
横傲の暴君	11	ガレキの塔	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1。胜利后ポーション出现
うたかたの梦想	27	梦の终わり	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	フライングヘルム	200PP
5	バルビュータ	120PP
4	ベヒーモス（召唤石）	80PP
3	1000GIL	50PP
2	600GIL	30PP
1	300GIL	20PP
0	100GIL	10PP





Shade Impulse篇

当科斯莫斯方面十名角色的故事模式全部通关之后，就会出现隐藏章节Shade Impulse，此章节将分为4小章17小关，玩家可以随意选择科斯莫斯方面十名角色进行攻略。最终玩家将面对“混沌之神”卡奥斯，战胜他后就可以达成“真·结局”。

Chapter 1 丢失的真理 难度☆☆☆☆☆☆

失われた真理

1-1

宝箱	勇气の香、ゴ-ルド

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
伪りの勇者	8	过去のカオス神殿(真)	无
うつろいの骑士	9	パンデモニウム(真)	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
虚构の英雄	14	暗の世界(真)	无
幽玄の少女	15	过去のカオス神殿(真)	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1
伪りの猛者	26	パンデモニウム(真)	胜利后出现敌人“かりそめの狮子”
かりそめの狮子	27	过去のカオス神殿(真)	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后出现宝箱（ゴ-ルド）X5，Y1



▲任意击倒两名敌人后“混沌の烙印”出现。

1-2

地图道具配置	ポ-ション
BOSS	杰夫卡（ケフカ），LV18

取得战斗胜利后DP+2。胜利后出现ポ-ション。

宝箱	ミスリル
召唤石	スカルミリョ-ネ（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	9	パンデモニウム(真)	无
たわむれの盗贼	9	月の溪谷(真)	无
见せかけの大树	15	暗の世界(真)	20秒以内取得胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X2，Y2）解锁
うたかたの梦想	16	暗の世界(真)	无
たわむれの死神	16	パンデモニウム(真)	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
うつろいの骑士	28	次元城(真)	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
うたかたの幻想	29	パンデモニウム(真)	10秒以内发动EX爆发技，DP+1

1-3

召唤石	オ-ディ-ン AUTO
地图道具配置	エ-テル（X3,Y1）

稀有宝箱	ゴ-ルド（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの旅人	10	次元城(真)	（X3，Y5），胜利后锁定区域（X5，Y1）解锁
幽玄の少女	10	月の溪谷(真)	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
模倣の义士	12	暗の世界(真)	（X5，Y3）10秒以内达成バトルライズ，DP+1
まやかしの妖魔	18	次元城(真)	胜利后锁定区域（X5，Y5）解锁
うたかたの幻想	19	月の溪谷(真)	不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1
模倣の暴君	31	暗の世界(真)	（X7，Y1）
かりそめの魔女	32	暗の世界(真)	（X3，Y3）20秒以内取得战斗胜利，DP+1
伪りの勇者	78	秩序の圣域(真)	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

1-4

地图道具配置	ポ-ション
BOSS	杰克（ジェクト），LV22

取得战斗胜利，DP+2

宝箱	ロゼッタ石、ダイヤ（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置

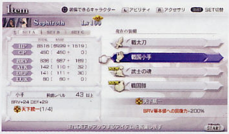
敌人	等级	战斗场景	要点
虚构の兵士	11	月の溪谷(真)	胜利后锁定区域（X7，Y3）解锁
たわむれの死神	9	次元城(真)	10秒以内达成バトルライズ，DP+1。胜利后锁定区域（X8，Y3）解锁
虚构の英雄	19	过去のカオス神殿（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X8，Y2）解锁
幽玄の少女	20	月の溪谷(真)	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后锁定区域（X8，Y4）解锁
うたかたの梦想	33	月の溪谷(真)	条件饰品的倍率达到8倍以上，DP+1。胜利后出现ポ-ション
伪りの猛者	34	次元城(真)	无

1-5

宝箱	白のチョ-カ-
稀有宝箱	ゴ-ルド（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	艾克斯迪斯（エクスデス），LV24

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
うつろいの魔人	9	次元城(真)	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
幽玄の道化	12	过去のカオス神殿（真）	10秒之内打出会心一击，DP+1
まやかしの少年	21	过去のカオス神殿（真）	无
伪りの勇者	22	过去のカオス神殿（真）	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
うたかたの幻想	36	パンデモニウム（真）	在不让对手取得EX核心的状态下胜利，DP+1。胜利后出现ポ-ション
かりそめの魔女	37	次元城(真)	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1
伪りの猛者	81	秩序の圣域（真）	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人



▲本关的关卡奖励可以得到“战国套装”的前两件。

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	战国小手	200PP
5	武士の魂	120PP
4	リッチ（召唤石）	80PP
3	3000GIL	50PP
2	1800GIL	30PP
1	900GIL	20PP
0	300GIL	10PP

Chapter 2 阴谋的支配者

策谋の支配者

难度☆☆☆☆☆☆☆

2-1

宝箱	ミスリル、ゴ-ルド
BOSS	库迦（クジャ），LV27

取得战斗胜利后 DP+2 并出现宝箱（ゴ－ルド）

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
うつろいの骑士	9	ガレキの塔（真）	无
うたかたの幻想	9	アルティミシア城（真）	胜利后敌人“模倣の义士”出现
虚构の兵士	23	星の体内（真）	胜利后锁定区域（X6，Y5）解锁
たわむれの盗贼	24	クリスタルワールド（真）	无
模倣の义士	25	アルティミシア城（真）	10秒以内达成バトルライズ，DP+1
见せかけの旅人	39	ガレキの塔（真）	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后锁定区域（X6，Y1）解锁

2-2

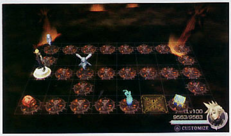
宝箱	ロゼッタ石
召唤石	カイナッツォ（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
伪りの勇者	11	クリスタルワールド（真）	无
うつろいの魔人	11	ガレキの塔（真）	（X2，Y1）
まやかしの妖魔	13	星の体内（真）	（X4，Y2）
见せかけの旅人	27	クリスタルワールド（真）	10秒以内打出会心一击，DP+1
かりそめの魔女	27	クリスタルワールド（真）	（X2，Y2）
かりそめの狮子	27	アルティミシア城（真）	（X6，Y2）10秒以内取得战斗胜利，DP+1
まやかしの妖魔	28	梦の终わり（真）	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1
うたかたの梦想	41	星の体内（真）	（X4，Y1）在不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1
伪りの猛者	42	アルティミシア城（真）	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
虚构の英雄	42	クリスタルワールド（真）	（X6，Y1）

2-3

稀有宝箱	ゴ-ルド（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
召唤石	オ-ディ-ン
地图道具配置	エ-テル
BOSS	暗黑之云（X2,Y1），LV31

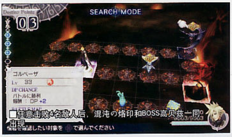
取得战斗胜利后 DP+2



敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの大树	11	梦の终わり（真）	（X4，Y5）
うたかたの幻想	13	梦の终わり（真）	（X2，Y3）在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
虚构の兵士	14	クリスタルワールド（真）	（X4，Y1）
まやかしの少年	28	アルティミシア城（真）	（X4，Y3）10秒以内达成バトルライズ，DP+1
幽玄の道化	29	クリスタルワールド（真）	（X6，Y1）条件饰品倍率达到8.0倍以上，DP+1
うたかたの梦想	44	アルティミシア城（真）	（X6，Y5）20秒以内取得战斗胜利，DP+1
たわむれの死神	45	アルティミシア城（真）	（X7，Y3）
伪りの勇者	86	秩序の圣域（真）	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

2-4

宝箱	フェニックスの羽、ダイヤ（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	高贝兹（ゴルベ-ザ），LV33



■任意击败4名敌人后，混沌の烙印和BOSS高贝兹一同出现

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
うたかたの梦想	11	クリスタルワールド（真）	胜利后敌人“伪りの猛者”出现（X3，Y2）
幽玄の少女	13	クリスタルワールド（真）	胜利后敌人“うたかたの梦想”出现（X4，Y5）
伪りの猛者	15	ガレキの塔（真）	胜利后敌人“伪りの勇者”出现（X6，Y3）
伪りの勇者	31	梦の终わり（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
うつろいの骑士	31	ガレキの塔（真）	10秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后敌人“かりそめの魔女”出现（X3，Y1）
かりそめの魔女	46	梦の终わり（真）	10秒以内发动EX爆发技，DP+1。胜利后敌人“虚构の英雄”出现（X6，Y5）
虚构の英雄	47	クリスタルワールド（真）	在不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1

2-5

宝箱	きれいなガラス玉
稀有宝箱	ゴ-ルド（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	帕拉美奇亚皇帝，LV37



▲任意击倒一名敌人后，后面的敌人就会蜂拥而至。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
かりそめの狮子	14	梦の终わり（真）	无
うつろいの幻想	15	梦の终わり（真）	无
模倣の暴君	16	ガレキの塔（真）	无
虚构の兵士	33	星の体内（真）	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
うつろいの骑士	34	ガレキの塔（真）	无
幽玄の道化	34	梦の终わり（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
まやかしの少年	35	ガレキの塔（真）	条件饰品倍率8.0倍以上，DP+1
たわむれの死神	50	梦の终わり（真）	10秒以内将对手打致ブレイク状态，DP+1
うつろいの魔人	51	星の体内（真）	无
伪りの猛者	90	秩序の圣域（真）	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

关卡奖励一览		
剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	战太刀	200PP
5	战国铠	120PP
4	マリリス（召唤石）	80PP
3	4000GIL	50PP
2	2400GIL	30PP
1	1200GIL	20PP
0	400GIL	10PP



■本关关卡奖励的召唤兽“マリリス”可以在发动大概20秒后将对手的BRV固定，利用得好的话可以在战斗中起到非常关键的作用。

Chapter 3 在有限的时间内

限りある时のなかで

难度☆☆☆☆☆☆☆☆☆

3-1

宝箱	ゴ-ルド、ダイヤ



敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
かりそめの魔女	18	クリスタルワールド（真）	无
まやかしの妖魔	19	パンデモニウム（真）	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
虚构の兵士	37	月の溪谷（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
虚构の英雄	37	暗の世界(真)	条件饰品倍率达到8.0以上，DP+1
见せかけの旅人	38	梦の终わり（真）	无
たわむれの盗贼	53	过去のカオス神殿（真）	20秒以内取得战斗胜利，DP+1

3-2

宝箱	フェニックスの尾
召唤石	ルビカンテ（需通关后解锁锁定区域）
BOSS	阿尔迪米西娅（アルティミシア），LV40

取得战斗胜利后 DP+2



◀此关敌人的站位很适合引发连锁战斗。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの大树	18	月の溪谷（真）	无
うたかたの幻想	19	暗の世界(真)	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
伪りの猛者	38	パンデモニウム（真）	无
まやかしの少年	38	星の体内（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
幽玄の少女	39	梦の终わり（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
幽玄の道化	54	アルティミシア城（真）	无
伪りの勇者	55	过去のカオス神殿（真）	20秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后锁定区域解锁

3-3

宝箱	引力球（X2,Y5）
稀有宝箱	ダイヤ（需通关解锁"稀有宝箱出现"条件）
召唤石	ラムウ AUTO（X3,Y1）、バルバリシア（X6,Y5）
地图道具配置	エ-テル（X5,Y1）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
虚构の英雄	41	过去のカオス神殿（真）	10秒以内取得战斗胜利，DP+1
模倣の义士	55	ガレキの塔（真）	20秒以内取得战斗胜利，DP+2
模倣の暴君	56	月の溪谷（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+2
かりそめの狮子	57	次元城（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+2
うつろいの魔人	58	アルティミシア城（真）	20秒以内取得战斗胜利，DP+2
うつろいの骑士	59	暗の世界(真)	（X4，Y5）
伪りの勇者	94	秩序の圣域（真）	取得战斗胜利，DP+3。稀有敌人

3-4



宝箱	ロゼッタ石、ゴ-ルド（需通关后解锁锁定区域）
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	萨菲罗斯（セフィロス），LV44

取得战斗胜利后 DP+2

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	41	パンデモニウム（真）	（X3，Y5）
たわむれの盗贼	41	星の体内（真）	（X5，Y5）
かりそめの狮子	42	月の溪谷（真）	（X5，Y1）
模倣の义士	42	次元城（真）	（X8，Y1）
幽玄の道化	62	クリスタルワールド（真）	（X3，Y4）20秒以内取得战斗胜利，DP+1
まやかしの妖魔	63	アルティミシア城（真）	（X7，Y5）在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
伪りの猛者	63	ガレキの塔（真）	（X5，Y4）10秒以内取得战斗胜利，DP+1
たわむれの死神	64	梦の终わり（真）	（X8，Y4）20秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后出现ポーション
かりそめの魔女	65	次元城（真）	（X5，Y2）20秒以内取得战斗胜利，DP+1

3-5

宝箱	神秘の香、ゴ-ルド
稀有宝箱	ダイヤ（需通关解锁"稀有宝箱出现"条件）
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	嘉兰德（ガ-ランド），LV45

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	66	アルティミシア城（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
幽玄の少女	68	暗の世界(真)	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1
模倣の暴君	67	ガレキの塔（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
见せかけの大树	69	パンデモニウム（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
うつろいの魔人	70	クリスタルワールド（真）	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1
伪りの猛者	71	次元城（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1
伪りの勇者	99	秩序の圣域（真）	取得战斗胜利，DP+3。稀有敌人



▲敌人会在拿取第一个宝箱后包围玩家。

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	スカルミリョーネの牙	200PP
5	バルバリシアの腕轮	120PP
4	クラーケン（召唤石）	80PP
3	5000GIL	50PP
2	3000GIL	30PP
1	1500GIL	20PP
0	500GIL	10PP

Chapter 4 决战

决战

难度☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

*在最后的决战关卡里，没有DP增减，也没有关卡奖励，将敌人打倒后破坏“混沌の烙印”即可。

4-1

召唤石	ラムウ
地图道具配置	ポ-ション

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの死神	28	秩序の圣域（真）	－
幽玄の道化	29	秩序の圣域（真）	－
かりそめの魔女	29	秩序の圣域（真）	－
虚构の英雄	31	秩序の圣域（真）	－
うたかたの幻想	31	秩序の圣域（真）	－

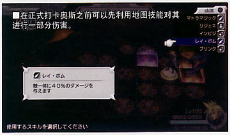

■虽然没有关卡奖励，但还是有完成度存在，所以每个敌人和道具都不要放过。

4-2

召唤石	ティアマット
地图道具配置	ポ-ション
最终 BOSS	卡奥斯（カオス），LV48

战斗场景：混沌の果て

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの大树	32	秩序の圣域（真）	－
うつろいの魔人	33	秩序の圣域（真）	－
まやかしの妖魔	34	秩序の圣域（真）	－
伪りの猛者	35	秩序の圣域（真）	－
横傲の暴君	35	秩序の圣域（真）	－



■在正式打卡奥斯之前可以先利用地图技能对其进行一部分伤害。

最终 BOSS 战 VS 混沌之神 卡奥斯

与最终BOSS卡奥斯的战斗要连战三场。战斗场景较小，建议装备技能“回避性能上升”以增加回避时的无敌时间。其次要记住EX核心在这场战斗中只会出现在卡奥斯的王座前面，要时刻注意抢夺。接下来笔者就逐一例举下卡奥斯的攻击招式和应对方法，玩家可在游戏中对照并逐渐熟悉。

BRAVE 攻击（招式名为笔者自取）

■**抓挠**：大范围连抓三次的攻击，出手慢可防，防御后是进攻的良机。

■**火球**：从嘴中吐出火球的攻击，横向移动很容易可以躲过。

■**火柱**：朝玩家方向移动的火柱，速度很快，不过判定范围只有直线，看准了朝侧面闪避躲开。

■**火焰踢**：飞起之后从空中高速落下的范围攻击。因为进行攻击前卡奥斯会先跳起来并且大喊，听到喊声的时候玩家也跳起便可以躲过此招，然后就是反击的好机会。


▲卡奥斯跳起来后很可能会使用火焰踢攻击，玩家也应跟着跳起来躲避。

■**三连冲击波**：瞬移到玩家面前后，依次发射下段→上段→下段的冲击波，全部命中的话伤害值极大。

■**火焰升龙**：从玩家脚下冲向空中的火龙，总共三次。此招攻击前卡奥斯会钻到地下并伴随镜头转换，比较容易判断。根据火龙出现的时机回避，在最后一阶段进行反击即可。

■**火焰抓挠**：BOSS会在战斗第三阶段使用此招。

HP 攻击

■**绝无之魂**：从嘴里吐出火焰，释放之后很难回避，不过此招发动极慢，因此玩家见到画面上出现招式名后应立刻用冲刺到BOSS身边将其打断，同时这也是进攻的好机会。

■**神罚**：先在玩家四周生成火柱，然后用剑将玩家固定住，最后从正上方投下长枪。此招比较难回避，而且不要试图以攻击打断此招的发动，因为卡奥斯一直处于防御状态，即使是发动EX模式对其攻击也不会打断他出招。正确的回避方法是，看到“神罚”两个字时立刻停止移动，等先出现的火柱消失后立刻回避到光圈之外，要连续三次。

■**鬼神乱舞**：瞬间移动到玩家面前的乱舞攻击，同样属于超难回避的招数。玩家看到卡奥斯消失后要连续左右回避4次，以它消失时的音效“咻咻”为标准。如果场地狭窄，即便回避了四次依然有可能被集中。如果有EX槽的话就爆EX模式中断他的攻击吧！

■**断罪**：将玩家朝卡奥斯吸过去之后，以卡奥斯为中心卷起火柱的攻击方式。这招比较好躲，发现被吸了之后不停地朝相反方向回避即可。



▲面对“断罪”，玩家只需不停向反方向回避即可。

■**红莲的业火**：面对爆炸就跳到空中，防御小火球，闪避大火球。

■**究极的混沌**：BOSS第三阶段会使用的EX模式攻击，巨大化之后用场景中的大剑攻击。在这个过程中玩家看到BOSS出横斩就起跳，出纵斩则朝场地边缘回避。随后可以用连续回避逃脱纵斩造成的追尾火焰。

■**幻想的尽头**：相当于卡奥斯的EX爆发技，在“究极的混沌”发生一段时间后发动。不过此招很好躲，在之前会有攻击范围显示在画面上，玩家逃到光照不到的地方即可躲过。

召唤兽

卡奥斯的召唤兽是“神龙”。会在战斗第二阶段开始使用，会根据情况发动“BRV固定”、“BRV×1.5”、“BRV2倍后再急速下降”以及“BRV×3”等效果。其中“BRV固定”的情况比较麻烦，此时用其他有“降低BRV”或“交换敌我双方BRV”效果的召唤兽都不能奏效，比较稳妥的办法就是先防御以及回避撑过它召唤兽的效果时间。



在完成了Shade Impulse篇全部关卡并看完结局后，游戏的故事模式又会追加三个全新的剧本——“传说的淑女”、“赎罪的武人”以及“究级的幻想”。在这三个剧本里玩家可以任意选择秩序之神科斯莫斯阵营和混沌之神卡奥斯阵营的角色进行游戏，将前两个剧本完成后，玩家便可以在PP目录下购买到隐藏角色香托托以及伽布拉斯的使用权。而“究级的幻想”剧本可以说是本作的究级形态，里面的敌人都是LV90——LV110的强敌，全部装备有LV100以上专用武器。玩家最后更要面对高达LV110的卡奥斯。在这个关卡里，不仅考验玩家的操作技巧，还要考验玩家在装备以及技能等方面的部署。用尽全身解数攻克难关吧！

香托托篇 传说的淑女

传说の淑女

难度：☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆



出自《最终幻想XI》，2002年5月16日

STAGE 1

宝箱	白魔道士の心得

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
偽りの勇者	34	过去のカオス神殿（真）	胜利后“ウォーリア・オブ・ライト”出现
模倣の义士	35	パンデモニウム（真）	胜利后“いにしえの淑女”出现
いにしえの淑女	43	秩序の圣域（真）	胜利后宝箱出现
ウォーリア・オブ・ライト	49	过去のカオス神殿（真）	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“フレイムソード”
フリオニール	50	パンデモニウム（真）	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“ランスオブアベル”

STAGE 2

宝箱	フェニックスの尾
召唤石	アトモス（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの少年	36	暗の世界（真）	胜利后オニオンナイト出现
うつろいの骑士	36	月の溪谷（真）	胜利后セシル出现
いにしえの淑女	45	秩序の圣域（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后宝箱出现
オニオンナイト	51	暗の世界（真）	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1。有机会掉落专用武器“ティルヴィング”
セシル	52	月の溪谷（真）	10秒内用激突属性攻击将敌人吹飞至版边或场景中建筑以造成追加伤害，DP+1。有机会掉落专用武器“传说の剑”

STAGE 3

宝箱	黑魔道士の心得
召唤石	タイタン
地图道具配置	エ-テル
稀有宝箱	吟游诗人の心得（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
みせかけの旅人	38	次元城（真）	10秒之内打出会心一击，DP+1。胜利后バッツ出现
幽幻の少女	39	ガレキの塔（真）	10秒之内打出会心一击，DP+1。胜利后ティナ出现
いにしえの淑女	47	秩序の圣域（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后宝箱出现
バッツ	53	次元城（真）	10秒之内打出会心一击，DP+1。有机会掉落专用武器“チョコボブレイド”
ティナ	54	ガレキの塔（真）	10秒之内打出会心一击，DP+1。有机会掉落专用武器“チェインフレイル”
いにしえの淑女	79	秩序の圣域（真）	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

关卡奖励一览

剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	平家の盾	200PP
5	平家の兜	120PP
4	チョコボ(召唤石)	80PP
3	クリスタル	50PP
2	ダイヤ	30PP
1	4000GIL	20PP
0	2000GIL	10PP

STAGE 4

宝箱	フェニックスの羽、シ-フの心得（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
虚构の兵士	39	星の体内（真）	10秒内将对方打至ブレイク状态，DP+1。胜利后クラウド出现
かりそめの狮子	40	アルティミシア城（真）	10秒内将对方打至ブレイク状态，DP+1。胜利后スコール出现
いにしえの淑女	59	秩序の圣域（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后宝箱出现
クラウド	55	星の体内（真）	10秒内将对方打至ブレイク状态，DP+1。有机会掉落专用武器“フォースイーター”
スコール	56	アルティミシア城（真）	10秒内将对方打至ブレイク状态，DP+1。有机会掉落专用武器“ランスオブスリット”

STAGE 5

宝箱	空手家の心得
稀有宝箱	踊り子の心得（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	香托托（シャントット），LV60

击败4名敌人后出现。如果战斗胜利的话有可能得到她的专用武器“ジュピタ－スタッフ”。

敌人配置

敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの盗贼	42	クリスタルワールド（真）	10秒以内发动EX爆发技，DP+1。胜利后ジタン出现
うたかたの梦想	43	梦の终わり（真）	10秒以内发动EX爆发技，DP+1。胜利后ティーダ出现
ジタン	57	クリスタルワールド（真）	10秒以内发动EX爆发技，DP+1。有机会掉落专用武器“サルガタナス”
ティーダ	58	梦の终わり（真）	10秒以内发动EX爆发技，DP+1。有机会掉落专用武器“ザ・ストライカー”
いにしえの武人	82	混沌の果て（真）	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人



伽布拉斯篇 赎罪的武人

赎罪の武人

难度：☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆



出自《最终幻想XII》，2006 年 3 月 16 日

STAGE 1

宝箱	战士の心得

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
伪りの猛者	46	过去のカオス神殿（真）	胜利后ガーランド出现
模倣の暴君	46	パンデモニウム（真）	胜利后皇帝出现
いにしえの武人	54	混沌の果て（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后宝箱出现
ガーランド	60	过去のカオス神殿（真）	10秒以内达成バトルライズ，DP+1。有机会掉落专用武器“オーガキラー”
皇帝	61	パンデモニウム（真）	10秒以内达成バトルライズ，DP+1。有机会掉落专用武器“ダイヤメイス”

STAGE 2

宝箱	フェニックスの尾
召唤石	ギルガメッシュ（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
まやかしの妖魔	48	暗の世界（真）	胜利后暗黑の云出现
うつろいの魔人	49	月の溪谷（真）	10秒以内取得战斗胜利，DP+1。胜利后ゴルベーザ出现
いにしえの武人	56	混沌の果て（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后宝箱出现
暗黑の云	62	暗の世界（真）	30秒以内取得战斗胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“いましめの杖”
ゴルベーザ	63	月の溪谷（真）	30秒以内取得战斗胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“リリスのロッド”

STAGE 3

宝箱	ナイトの心得
稀有宝箱	忍者の心得（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
召唤石	铁巨人
地图道具配置	エ-テル



敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
见せかけの大树	49	次元城（真）	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后エクスデス出现
幽幻の道化	49	ガレキの塔（真）	10秒以内打出会心一击，DP+1。胜利后ケフカ出现
いにしえの武人	57	混沌の果て（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后宝箱出现
エクスデス	64	次元城（真）	条件饰品倍率达到8.0以上，DP+1。有机会掉落专用武器“ギードの髭”
ケフカ	65	ガレキの塔（真）	条件饰品倍率达到8.0以上，DP+1。有机会掉落专用武器“ラミアのふえ”
いにしえの淑女	87	秩序の圣域（真）	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人

STAGE 4

宝箱	フェニックスの羽、龙骑士の心得（需通关后解锁锁定区域）

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
虚构の英雄	51	星の体内（真）	在不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1。胜利后セフィロス出现
かりそめの魔女	52	アルティミシア城（真）	在不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1。胜利后アルティミシア出现
いにしえの武人	59	混沌の果て（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后宝箱出现
セフィロス	66	星の体内（真）	在不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“マサムネブレード”
アルティミシア	67	アルティミシア城（真）	在不让对手取得EX核心的情况下胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“ヴァルキリー”



■通过这个剧本后就可以在PP目录里购买伽布拉斯的使用权了。

关卡奖励一览		
剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
7（包含以上）	ロゼッタ石	300PP
6	平家の刀	200PP
5	平家の铠	120PP
4	アスラ(召唤石)	80PP
3	クリスタル	50PP
2	ダイヤ	30PP
1	4000GIL	20PP
0	2000GIL	10PP

STAGE 5

宝箱	狂战士の心得
稀有宝箱	侍の心得（需通关解锁“稀有宝箱出现”条件）
地图道具配置	ポ-ション
BOSS	伽布拉斯（ガブラス），LV72

击败敌人数达到 4 名后出现。伽布拉斯的特点是在非 EX 模式中没有 HP 伤害技能，所以他总会挑时机进行 EX 槽的积蓄，此时就是出手攻击他的最好时机。此外他还装有フェニックスの尾，玩家要战胜他需要两次致命攻击。击倒他的同时有一定几率可以获得他的专用武器“エビルスレイヤー”。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
たわむれの死神	53	クリスタルワールド（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后クジャ出现
うたかたの幻想	54	梦の终わり（真）	在没有受到任何攻击的情况下获得胜利，DP+1。胜利后ジェクト出现
クジャ	68	クリスタルワールド（真）	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“バニッシャー”
ジェクト	69	梦の终わり（真）	在没有受到HP攻击的情况下获得胜利，DP+1。有机会掉落专用武器“カイザーナックル”
いにしえの武人	90	混沌の果て（真）	取得战斗胜利，DP+2。稀有敌人



■伽布拉斯在非EX模式下是不带头盔的。

究级的幻想

究极の幻想へ

难度：☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

STAGE 1

召唤石	オルトロス

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
ウォーリア・オブ・ライト	92	过去のカオス神殿（真）	取得战斗胜利，DP+1
フリオニール	93	パンデモニウム(真)	取得战斗胜利，DP+1
オニオンナイト	94	暗の世界(真)	取得战斗胜利，DP+1
セシル	95	月の溪谷(真)	取得战斗胜利，DP+1

STAGE 4

宝箱	命石（全灭敌人后出现）

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
暗黒の云	105	暗の世界(真)	取得战斗胜利，DP+1
ゴルベーザ	106	月の溪谷(真)	取得战斗胜利，DP+1
エクスデス	107	次元城(真)	取得战斗胜利，DP+1
ケフカ	108	ガレキの塔(真)	取得战斗胜利，DP+1
セフィロス	109	星の体内(真)	取得战斗胜利，DP+1

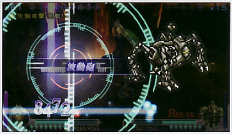


▲要利用好关卡中惟一的ポーション。

STAGE 2

宝箱	命石（全灭敌人后出现）
召唤石	オメガ

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
バッツ	96	次元城(真)	取得战斗胜利，DP+1
ティナ	97	ガレキの塔(真)	取得战斗胜利，DP+1
クラウド	98	星の体内(真)	取得战斗胜利，DP+1
スコール	99	アルティミシア城(真)	取得战斗胜利，DP+1



▲强力召唤兽オメガ的作用是大幅降低对手的BRV值，非常实用。

STAGE 3

宝箱	命石（全灭敌人后出现）



▲敌人一字排开，每一个都是最强专用武器的最强级别的对手，对玩家是一个极大的考验。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
ジタン	100	クリスタルワールド(真)	取得战斗胜利，DP+1
ティーダ	101	梦の终わり（真）	取得战斗胜利，DP+1
シャントット	102	秩序の圣域(真)	取得战斗胜利，DP+1
ガーランド	103	过去のカオス神殿（真）	取得战斗胜利，DP+1
皇帝	104	パンデモニウム(真)	取得战斗胜利，DP+1

STAGE 5

宝箱	技师の心得（全灭敌人后出现）
BOSS	卡奥斯（カオス），LV110

真正形态的最终决战，此战的混沌之神无论是AI还是各项能力都比之前“Shade Impulse篇”强数倍，贸然攻击必然会被他防住后施以反击，所以基本战斗原则为后发制人，结合之前对他招式的了解先不停地躲闪寻找攻击机会，建议玩家装备“空中回避距离上升”以及“回避性能上升”技能来提高回避成功率。即使是这样，卡奥斯的某些大范围连续攻击依旧很难躲开，所以建议玩家装备各种提升EX力量吸收量以及EX力量吸收距离的饰品，配合让EX核心出现率大幅上升的饰品，使自己的EX槽能够很容易蓄满，这样在被他的一些攻击击中后立刻爆发EX模式可以弹开他的攻击使他产生硬直并反击。在第二形态以后他的召唤兽会瞬间将其的BRV提升至9999或者固定，注意在固定时各种降低他BRV值的召唤兽都是无效的，所以本战玩家装备的召唤兽还是以提升自己的BRV为主。生死就在一击之间，剩下的就要靠一些运气了。

敌人配置			
敌人	等级	战斗场景	要点
アルティミシア	110	アルティミシア城(真)	取得战斗胜利，DP+1
クジャ	110	クリスタルワールド(真)	取得战斗胜利，DP+1
ジェクト	110	梦の终わり（真）	取得战斗胜利，DP+1
ガブラス	110	秩序の圣域(真)	取得战斗胜利，DP+1



▲战胜卡奥斯后，PP目录里会追加开放“源氏系列”装备（1500PP），购买后就可以在商店内通过素材交换换得源式装备了。

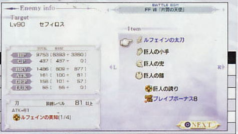
关卡奖励一览		
剩余DP	一周目奖励	二周目以后奖励
2（包含以上）	アダマンタイト	300 PP
1	アルテマウェポン(召唤石)	200 PP
0	とんかち	120

DISSIDIA FINAL FANTASY——全角色通用地图技能一览

技能名称	技能效果	习得关卡
メーザーアイ	对邻接的一名敌人造成20%的伤害	初期拥有
ケアル	回复最大HP的30%	故事模式序章通关
みやぶる	对着锁定区域使用可以发现解除锁定区域的特定敌人	1个角色的故事模式通关
オーラ	EX槽增加50%	2个角色的故事模式通关
ブリンク	邻接一名敌人的バーサク状态解除	3个角色的故事模式通关
レイ・ボム	对邻接的一名敌人造成40%的伤害	4个角色的故事模式通关
サイトロ	让问号区域全部显示出来	5个角色的故事模式通关
ケアルラ	回复最大HP的50%	6个角色的故事模式通关
ミサイル	对邻接的一名敌人造成20%～50%的伤害	7个角色的故事模式通关
ケアルガ	回复全部HP	8个角色的故事模式通关
マトラマジック	对接触范围内的所有敌人造成10%的伤害	9个角色的故事模式通关
リジェネ	在起始点上回复5%的HP	10个角色的故事模式通关
インビジ	バーサク状态无效化	Shade Impulse篇第1章通过
アースシェイク	对所有敌人造成10%的伤害	Shade Impulse篇第2章通过
ジャンプ	跳过一个敌人或道具(锁定区域不可)	Shade Impulse篇第3章通过

全套装特殊效果一览

特殊效果名称（装备数）	效果	必要装备
暗黑の力(4)	激突属性BRV＆HP伤害+20%	暗黑の剑、铠、盾、兜
ミスリルの魔力(3)	EX模式时间+30%	ミスリル系装备
ゴールドの魅力(3)	GIL+50%	ゴールド系装备
ダイヤの神秘(3)	AP+100%	ダイヤ系装备
クリスタルの加护(3)	EX力量吸收量+20%、EXコア吸收量+20%	クリスタル系装备
龙の息吹(3)	物理伤害降低+10%、魔法伤害降低+10%	ドラゴン系装备
巨人の誇り(3)	HP+750、BRV+100	巨人系
天下统一(4)	BRV基本值的回复力+200%	战国系装备
盛者必衰(4)	战斗开始EX+100%／EX模式时间−50%	平家系装备
ソウル・オブ・ヤマト(3)	LUK+3、EX核心出现频率增加、リジェネ+20%	源氏系装备
ルフェインの英知(4)	EX核心出现频率增加	ルフェイン系装备
アダマンの锁(3)	回避成功BRV+20%、防御成功时BRV+20%	アダマン系装备
爱の食卓(4)	リジェネ回复量+100%	あいのフライパン、キッチンタイマー、コック帽、铁のエプロン
雪月花(3)	魔法反击力300%	雪模样の服、满月の腕轮、新月の小手、花の冠
四天王(4)	回避、防御、地图建筑破坏、特殊移动中BRV上升	スカルミリョーネの牙、バルバリシアの腕轮、ルビカンテの头巾、カイナッツォの甲罗
カッパーボーナス(4)	Ex力量吸收范围+15m	さごじょうのやり、甲罗の盾、皿、アーマーガッパー
夜露の死苦(4)	将EX核心和EX力量转换为BRV、EX力量吸收量+30%	钉バット、スカルバングル、斗魂ハチマキ、二代目特攻服
蜂蜜の色香(4)	ライズ发生率+2%、道具掉落率+2%	女装系列
韦驮天(4)	スピード、ジャンプ力、ジャンプ回数、空中回避移动上升	神器（アーティファクト）



△ルフェイン系装备最简单的入手方法是从竞技场的インビンシブルコース里带有古代道具的敌人身上"扒"。

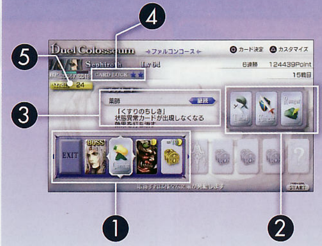
竞技场模式 デュエルコロシアム

将"Shade Impulse"篇通关后，游戏的主菜单下就会追加竞技场模式（デュエルコロシアム），这个模式的主要意义在于得到游戏中用于换取强力装备的各种素材，这些素材在除了竞技场以外的地方是拿不到的，所以如果想要得到每个角色的专用最强武器，竞技场是不得不来的地方。



▲竞技场根据等级分为"飞空船コース"、"ファルコンコース"、"インビンシブルコース"、"魔导船コース"，后两个要在PP目录下购入。

主画面解说



①选择区。在选择区内会出现卡片，敌人卡、职业卡以及宝箱卡等等。通常选择区在刚开始时只有三个卡片位，玩家可以通过骑士卡等来增加卡片位。如果玩家在战斗中输掉的话卡片位就会减少1，最后如果选择区内没有卡片位了的话玩家也就要被迫退出竞技场了。此外，选择区内的卡片会伴随玩家每一次的选择被全部替换，但有两种卡片是不会被替换的，一种是BOSS卡，通常都是比较强的敌人，一种则是混沌之神卡奥斯的卡。不过前者可以靠职业卡片替换掉。

②特殊卡片区。玩家在选择区选择的职业卡和异常状态卡会被存放在这里。卡片亮着说明正在发挥效果，暗状态则证明效果已经消失。

③说明区。会对玩家在选择区域所选择的卡片进行详细说明。比如敌人的强度、战胜和战败分别加减的金币数、职业卡片以及异常状态卡片的效果等等。

④卡片幸运值。最高为★★★★★，玩家在竞技场通过连胜便可以提升卡片幸运值，而随着幸运值的上升，出现稀有素材的几率也会提高。不过如果在战斗中战败的话卡片幸运值也会随之降低。

⑤玩家当前拥有的金币数量。

职业卡片和状态异常卡

职业卡片和状态异常卡有着各种特殊效果，一般职业卡片是一些有利于玩家的效果，比如之前提到的骑士卡便可以使选择区增加一个卡片位，让玩家有更多选择。而状态异常卡则多是给玩家带来麻烦的一些卡片，通常状况下一般不会有玩家选择状态异常卡，不过如果在选择区域内有两个卡奥斯和一张状态异常卡的话，玩家在没有信心击败卡奥斯的状况下选择异常状态卡也不失为一种"两害相权取其轻"的选择。

职业卡片和状态异常卡共分为两大类：

◆持续效果型：这种职业卡和状态异常卡会持续地发动相应效果。

◆消费型：这类型的卡片会在选择的同时发动相应效果，过后效果就会消失。

职业卡片和状态异常卡一览

职业卡片名	效果名	种类	效果
ナイト	まもり	持续效果型	可选择区域内卡片位+1，战斗失败后效果消失
シーフ	かくしつうろ	持续效果型	增加宝箱卡的出现几率
狩人	どうぶつ	持续效果型	战斗胜利时获得的金币增加
药师	くすりのちしき	持续效果型	打消所有异常状态卡片的效果，且让异常状态卡片不再出现
侍	いあいぬき	消费型	舍弃可选择区域内的BOSS卡
忍者	ぶんしん	持续效果型	即使在战斗中失败，金币和卡片幸运值也不会减少
龙骑士	ジャンプ	消费型	替换选择区所有卡片，并且龙骑士卡将再一次出现
モンク	ためる	消费型	下一次出现的所有敌人卡强度都是"最弱"，而且可获得金币数并不减少
白魔导士	しろまほう	持续效果型	战斗后HP回复到100%
黑魔导士	くろまほう	持续效果型	提高"金币×2"效果敌人卡的出现几率
赤魔导士	れんぞくま	持续效果型	除了被选择卡片，选择区内其他卡片不会被替换
青魔导士	ラーニング	持续效果型	增加职业卡片的出现几率
时魔导士	じくう	持续效果型	卡片幸运值+1
召唤士	しょうかん	消费型	将下次出现在选择区的所有卡片都变为宝箱卡和职业卡片
魔法剑士	まほうけん	持续效果型	卡片幸运值上升加快
ものまねし	ものまね	消费型	随机发动一种职业卡片的效果
ミニマム	ミニマム	持续效果型	战斗后不会恢复HP
ポーキー	ブタ	消费型	让玩家所持金币减半
トード	カエル	持续效果型	宝箱卡片不会再出现
カッパー	カッパー	持续效果型	打消职业卡片的效果

注：表格中最后4种为状态异常卡



文 格兰霍特团长　编 九兵卫　美编 NINA

根据中国民间小说《水浒传》而改编的角色扮演游戏《幻想水浒传 黄道十二宫》终于在12月18日登陆NDS了，这也是“《幻水》系列”首次在NDS上的作品。游戏依然是以收集108名同伴为卖点。在笔者拿到这款游戏后，完全被厂商十足的诚意给感动了，优美的主题曲，饱满的剧情，丰富的技能和任务，精美的过场动画以及大量的语音，完全显示出了厂商对待首次这款外传形式作品的认真程度，豪不夸张的说，本作绝对本年度NDS上最好的RPG之一，如果你是幻水迷，就一定不能错过这款游戏，如果你不是幻水迷而你有NDS的话，请一定要尝试一下，相信它不会让你失望的。

攻略透解 GUIDE THROUGH

幻想水滸伝 ティアクライス

GENSO SUIKODEN TIERKREIS

幻想水浒传 黄道十二宫	Konami	角色扮演
NDS 幻想水浒传 ティアクライス		日版
2008年12月18日发售	1人	5500日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

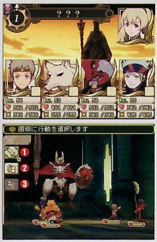
通关时间；流程通关约20小时，108星通关50小时以上

基本操作

键位	作用
START	开始游戏
SELECT	无
A	确定
B	取消
X	无
Y	打开菜单
L	切换菜单中的信息页面
R	切换菜单中的信息页面

触控笔可全程操作，且剧情时点击下屏幕右下角的小图标可以加快剧情的显示速度

进入战斗后的指令



①手动战斗
②自动战斗
③逃走，BOSS战无法使用

选择手动战斗后的指令



①当前的季节
②当前的日期
③我方出战的支援角色（sup）
④我方出战角色的信息
⑤物理攻击
⑥技能攻击
⑦协力攻击
⑧防御
⑨使用道具
⑩返回上一菜单

战斗的配置

本作的战斗还是和传统的回合制RPG一样，战斗中我方一共可以选择四名主战成员和一名辅助成员上场，战斗前还可以对角色进行前排和后排的位置配置，一般来说，前排的角色更容易受到敌人的攻击，而所有的攻击方式都能够攻击前排的角色，后排的角色在前排角色没有阵亡之前只会受到远程系武器以及魔法的攻击，比起前排来说相对要好一点，魔法系角色通常可以安排在后排做辅助和攻击。



武器的种类

本作的武器一共分为片手剑、メイス、两手剑、两手槌等19种，不同的武器攻击范围，攻击属性都有区别。武器的攻击范围一般分为三种：S、M和L。S级的武器只能攻击短距离内的敌人，即前排攻击前排，M级的武器可以前排／后排攻击敌方前排，L级的武器没有距离的限制，可以攻击任何位置的敌人。武器还有双手和单手的区别，双手武器的威力一般要大于单手武器，不过代价是占据2个武器栏，根据角色的不同，能够装备的武器种类也会有所差别。除此之外，武器还有属性之分，本作的武器一共有四种属性“叩”，“斩”，“突”和“无”，除了“无”属性不受限制以外，其他3种属性在攻击敌人时都会根据敌人的耐性和弱点属性来增加或减少伤害倍率（在确定敌人攻击时其名称右下的小图标就可以看到敌人的属性情报，按从左到右的顺序来看，第一个是该敌人的弱点属性，第二个则是耐性属性），攻击敌人的弱点属性时攻击伤害为正常情况下的1.3倍，耐性属性则为0.5倍。全武器具体的属性范围可以查看下表来确认。

武器名称	攻击范围	武器属性
片手剑	S	斩
メイス	S	叩
两手剑	S	斩
两手槌	S	叩
两手斧	M	斩
大链	M	斩
枪	M	突
棍	M	叩
杖	L	无
弓	L	突
ナイフ	L	斩
ブーメラン	L	叩
クナイ	L	斩
长枪	L	突
短枪	L	突
ナックル	S	叩
爪	S	突
扇子	S	斩
碇	S	叩

©2008 Konami Digital Entertainment

星の印

本作一改历代的魔法纹章系统，将所有的技能和魔法全部统一为星の印，每个角色一次最多装备 4 个星の印技能，而星の印的种类会随着流程中取得的“伪书”增加，每次使用魔法和技能都会消耗角色的 MP，这一点和系列作品的纹章 MP 消耗点数稍微有点不同。另外，每个角色能够学会的星の印技能是固定的，在游戏中可以随时通过星の印技能球来更改角色所装备的技能和魔法（类似存档点的蓝色晶球）。



协力攻击与友好攻击

系统一向大受好评的协力攻击本作也同样保留了下来，特定或有关系的角色同时上场战斗时就可以使用协力攻击，发动时会有发动角色的脸部特写提示，协力攻击的威力非常大而且基本无任何消耗（部分协力攻击会有副作用），是对付强敌的最好手段。除此之外，本作还新增加了友好攻击，友好攻击的发动概率与角色的友好度有关，发动时角色会同时攻击一名敌人并出现战斗特写，此时攻击力为正常情况下的 1.3 倍，与协力攻击不同的是友好攻击是随机发动的，而协力攻击则可以自己选择发动时机。



自动战斗



系列的老传统了，作战时节省时间的一种方式，选择后敌我方角色会同时互相进攻以节省玩家的时间，不过要注意的是自动战斗角色只会使用普通攻击，而且攻击的敌人都是随机的，不会同时对一名敌人发动进攻。

异常状态



本作的异常状态种类非常繁多，当然同样也有良性状态，而系列中很强力的“怒”状态和“觉醒”状态在收到同伴ワスタム后可以用料理做出来，对战斗的帮助非常大。

异常状态列表

名称	影响	解除方法
毒	每回合受到最大 HP1／16 的伤害	5 回合自动回复／使用道具“毒消し”回复
眠り	一定回合内无法行动	3 回合自动回复／受到物理攻击
麻痹	已选择的指令会有 30% 的概率被取消掉	5 回合后自动回复
アンバランス	一回合内无法行动	1 回合后自动回复
バケツ	一定回合内命中率和回避率	5 回合后自动回复
沉默	无法使用星の印技能	5 回合后自动回复／使用道具“のどあめ”回复
混乱	一定回合内角色无法控制，会随机攻击敌我方	3 回合后自动回复／使用道具“镇定剂”回复
险恶	协力攻击和友好攻击无法使用	5 回合后自动回复
战斗不能	角色 HP 为 0，无法行动	战斗结束后自动复活（HP 为 1）／使用道具“黄泉返り地藏”

强力道具 收到ワスタム再完成他的委托任务后，能够在商店买到直接进入“怒”状态的物品，实用程度非常高。

良性状态列表

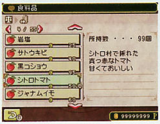
名称	效果	持续时间
怒り	物理系攻击的伤害为通常情况下的 1.5 倍	5 回合
觉醒	魔法系攻击的伤害为通常情况下的 1.5 倍	5 回合
直接防御力アップ	受到敌人的物理攻击伤害降低为正常状态下的 0.8 倍	10 回合
魔法防御力アップ	受到敌人的魔法攻击伤害降低为正常状态下的 0.8 倍	10 回合

移动与季节变化

本作中移动方式改成了点式的移动，即城市与城市之间的移动都是在 2 个点之间进行的，而每经过一个地点都要消耗一定的天数，本作中还存在季节的概念，季节会按照“双叶の月”—“花蕾の月”以及“花の月”之间变换，每个月共有 30 天，移动时消耗天数的多少按照两地之间的距离来定，另外根据季节的不同，对迷宫中出现的敌人还会有影响，通常来说花の月出现的敌人比较强而双叶的月敌人比较弱等等。



交易品



本作中打倒敌人后是不会直接获得金钱的，取而代之的是各种交易品，交易品可以在商店中卖出后换成等值的金钱，这样才能够购买各种武器装备，另外每个城市里的交易品卖出的价格还会变动，所以倒买倒卖的方法也是获得金钱的重要途径，后期的部分事件还可以造成某些交易品的价格大幅上涨或下跌的情况，灵活运用的话能够在短期内获得大量的金钱，对后期的战斗帮助非常明显。

委托任务

在获得同伴モアナ后就可以在她那里接到各种各样的委托任务了，完成任务能够获得金钱道具和同伴加入等奖励，任务又分为三大类，“主线任务”，“团长任务”和“派遣任务”，主线任务只要完成流程即可，团长任务必须由团长亲自完成，而派遣任务则需要派遣一定的同伴，然后经过固定的天数后才会完成。



同伴

既然是幻想水浒，那么 108 星的加入肯定是必然的了，本作中同伴可出场数达到了系列之最，108 名同伴全部可以出击，除了 94 名主战人员以外，还有 14 名辅助成员，辅助成员会在战斗中给与出战角色施以辅助效果，例如每回合回复 HP、战斗后获得的经验值上升等等。同伴的加入方法多种多样，除了主线的 40 多名同伴以外，其他的同伴则需要完成各种支线任务来收集。



流程攻略

流程部分采用了任务的形式进行，具体的进度可以在菜单中的主线任务列表里查看

东の丘のもさもさ退治

开场动画过后玩家需要决定主角的名字。剧情先到广场找ディルク对话，今天是约好一起去退治もさもさ的日子，去村长家被交待一定要注意安全，之后来到杂货屋前可以获得回复药4个，同时ジェイル会加入队伍，准备好后回到广场就可以出发了，目标是村外的东の丘。（对话中的选项无论选哪个都不会对剧情有



影响，之后的攻略中有重大影响的选项会注明，没注明的玩家可以随意选择）

东の丘

出村后一直向右走进入东の丘，途中村庄里的同伴暂时不会加入。东の丘作为游戏初级迷宫来说难度不高，多熟悉一下战斗吧，路上的宝箱别错过。一直前



进到第三个版面时会发生剧情，森林里忽然发生了变化，不过除了主角以外其他人竟然没有发觉。剧情后返回森林继续向最深处前进。到达森林深处后会发生一场BOSS战，敌人的攻击力很高，注意回复，多用协力攻击会比较容易。将其打倒后进入最深处发生剧情，主角一行人接触神秘书本后获得了星の印的力量，随后再次开始BOSS战，由于我方能够使用技能，因此这场战斗的难度会大幅度下降，マリカ可以主力回复，其他3人主攻。战斗后获得“辉ける遗志の书”。

ニセモノのマリカを追え

打倒BOSS后按原路返回，回村后得知有个长得很像マリカ的人来过村子里，还在村中引起了不小的骚动，为了平反自己的清白，マリカ拖着一行人去寻找冒牌货。出村前建议补充一下装备，任务中获得的“もさもさの毛皮”卖掉能够换成不少金钱。出村前ディルク会脱离队伍，出村后顺着大地图就可以到达新的地点フレセリアの森，到这里游戏开始出现季节的变化，如果在花季进入森林会遇到很强的敌人，以现在的实力来说是很难获胜的，建议不要在大地图上浪费太多的时间。进入森林后向深处前进可以遇到ランブル族的ホッパ和モアナ两人，剧情后ホッパ会暂时加入队伍。

在森林最深处会遇到BOSS黑い怪物，它的攻击力很高，一次攻击能扣除我方角色一半的体力，不过他只会单体攻击，マリカ专心回复就没什么大问题。将其扣除约350左右的HP后会自动发生剧情，冒牌マリカ出现并将怪物消灭。剧情后顺着左边的路就可以到达日后的根据地—岩の遗迹。原来冒牌マリカ是从百万世界来的，而ホッパ也是从百万世界来到这里的，另一个マリカ告诉大家，自己是为了消灭从他们世界跑出来的怪物，也就是刚才的黑色魔物（レネゲイト）才来到这个世界的，而这个遗迹里有连接着各个世界的门，ホッパ则掌握着关闭传送门的秘术。



正说着，新的怪物从门中飞了出来，众人急忙追上去并在遗迹的出口处堵住了它。本战的难度比上一场战斗要低，BOSS的HP稍微增加了点，不过我方也有另一个マリカ参战，两个マリカ还可以使用协力攻击，威力相当



不错，注意将其HP削减到一定程度后伤害会变成0，此时必须使用另一个マリカ攻击才能结束战斗。原来其他世界跑出来的怪物如果没有本世界的人的话是无法将其消灭的，这也就是为什么她要亲自来的原因，回到传送门后マリカ会离开队伍。此时ホッパ会建议大家前往遗迹北边的サイナス，那里有世界最大的图书馆，或许能够知道书本的来历。随即ホッパ和モアナ会正式加入队伍，而リウ则会脱离队伍。

グレイリッジ



出了岩の遗迹后前往フレセリアの森北部，穿越森林就可以到达必经之路的矿山之街グレイリッジ，刚到グレイリッジ却发现宿屋的老板竟然不在，原来这条街自从被“ひとつの道の协会”接管了以后，地方官就换了，而旅馆老板的女儿似乎也加入了协会，但老板并不愿意让她的女儿进入这种奇怪的组织，正在劝说女儿回来。剧情后继续调查书本的由来，先到商店得知物价目前在大涨，再来到协会支部前果然看到宿屋的老板ロ－ガン在劝说自己的女儿エリン回来，但似乎エリン并不愿意回家。同时这里的支部长マク－ト也告诉主角一行人想要通行证必须先加入协会才行。

マク－トの悪事を暴け

回到宿屋后先休息一下，晚上エリン会来访，原来她是为了调查マク－ト利用职务之便收刮民财的事件才假装加入协会的，而最近税收大涨也与其有关，得知一切的主角决定帮助エリン一起调查。剧情后可以先准备一下再前往グレイリッジ矿山，注意现在商店的物价是正常情况下的10倍，所以不推荐现在购买（其实想买钱也不够）。

刚进入矿山会发生剧情，ロ－ガン和エリン同样获得了星の印，此时他们会正式加入队伍。剧情后继续探索，矿山的路比较复杂，不过分支上都有宝箱，尽量回收一下。先向左上方绕到第一层的楼梯处下降到第二层，而第二层的楼梯则在左下位置，到达第三层后先SAVE一下，有斩属性的武器就给角色装备上，接下来的BOSSムツメオオミミズ弱点就是斩属性，它的全体攻击伤害在40左右，还附带麻痹状态，注意回复HP。胜利后继续前进，在最里面的房间果然发现了マク－ト收刮的民财，意外的是这里发现了一本新的书，众人的力量再次



武器店升级 在交易品中，骨系和矿石系的交易品倒买卖并获利一定程度以上能够使根据地的武器店升级，升级后商店所出售的武器防具种类会大幅度增加。

增强。

剧情后再SAVE一下，之后利用旁边的电梯直接回到1层继续BOSS战。这次的BOSS是ギリアム，先将旁边2个杂兵清理掉后再专心对付他，ギリアム的弱点是扣属性。其单体技能伤害在100左右，很可能秒杀我方角色，不过这招使用后他会眩晕一回合。装备棍系武器会事半功倍，将其打倒后他也认清了マクート的真面目。回到城里ローガン和エリン会暂时脱离队伍，此时商店的物价终于回复正常。整理一下装备后来到协会支部，剧情后得到通行证，这下就可以进入协会所掌管的领地。回到宿屋后エリン会再次加入队伍，出城后继续往北走前往协会的军事基地フォートアーク。

今度こそ世界一の图书馆へ



有了通行证后果然顺利的通过了フォートアーク，来到サイナス后发现这里所有的人都疯狂地忠诚于协会的理念，先到宿屋休息一晚，第二天自动来到图书馆，图书馆的几个司书在看到主角手上所持有的书时十分惊讶，但是却又不说出来，看来他们隐瞒了什么，离开图书馆后看到协会恐怖的精神压制。而协会的下一个征服目标似乎是东边的ジャナム帝国。

正说着，主角一行人看到图书馆的两名司书正在跟踪自己，并在一个胡同里被两人堵住了，从他们的口中得知主角手上的书名叫“伪书”。很显然，他们的目的就是那2本伪书。对于他们的无理要求主角当然不应，战斗随即打响。本次的战斗是无法获胜的，防御3回合即可过关，最后巨人族ヴァズロフ将军帮助主角等人逃出了サイナス城。回到グレイリッジ后先去协会支部前，原来协会已经派人准备用武力征服自己的故乡シトロ村，回到宿屋后大家决定在去シトロ村的必经之路“岩の遗迹”抵抗协会的军队。

シトロ村防卫战



剧情后准备一下前往矿山，按照原来的路线来到二层就可以通过传送门回到岩の遗迹，剧情后来到2楼的会议室和リウ对话选第二项开始作战（以后的作战都是到リウ这里选第二项触发），开始后队伍会分成3队，敌人都是杂兵，难度不大。第二场对司书的战斗还是无法胜利的，防御3回合即可。剧情后来到前门再次遇到司书，原来他们是为了主角手上的书才出动军队的，危机关头ジャナム帝国的援军赶到解救下了众人。剧情后先到里门护送ディルク离开，之后再回2楼会议室和帝国将军アスアド对话决定前往帝国（选择第二项出发）。

支线同伴提示：9，10号同伴加入可能

ジャナム帝国へ行こう

和アスアド等人谈话得知原来帝国为了防止协会的势力进一步扩大，因此派出了援军。出发前アスアド和クロデキルド会暂时加入队伍，他们能力很强。出根据地后向东走，来到ミスラト川，一直向右走就可以通过该区域，其他的路暂时无法通过。敌人方面由于有2名高级同伴所以没什么难度，最后到达帝国的首都エル・カーラル。

エル・カーラル



来到エル・カーラル后先前往皇宫，剧情后去帝国魔道院能够获得新的星の印技能，原来帝国也有同样的书，现在开始可以在水晶球处随意装备技能了。离开帝国前可以更新一下装备，回到根据地后1楼的モアナ处会正式开启委托任务系统，玩家可以通过委托任务获得金钱和新的同伴，另外主线的任务也在这里领取报酬，记得把以前的任务报酬领取一下。回到会议室能够决定根据地的名称，剧情后再到モアナ处接受帝国的委托，3个皇妃的委托不分先后，以下攻略是以第一皇妃到第三皇妃的顺序进行的。

ラザの砦の偵查（第一皇妃委托）



接受委托后前往帝国的皇宫，任务开始前アスアド会加入队伍，其他2名成员可以自行选择。出城后来到ミスラト川发现北边的路可以通过了。来到ラザの砦会发生一场杂兵战，胜利后从协会手中救下一名兽人クーガ，原来他也是通过“门”来到这里的，回到帝国后先去宿屋给クーガ疗伤，之后他会暂时加入队伍。

回到根据地发现クーガ无法从这边的门回到原来的世界，事后得知クーガ从哪个门来的就必须从哪个门才能回去，这样只有找机会到ラザの砦的门才能送クーガ回自己的世界。剧情后ワヒエ加入队伍，Wi-Fi通信通行功能同时开启，玩家可以和其他的朋友进行联机任务。回到根据地后会发生敌袭事件。来到表门发现原来是几个ボーパス族，他们开口就叫主角把“伪书”交出啦。本战在战前如果将クーガ安排在队伍中会使战斗轻松不少。将其打倒后他们留下一句“无法相信人类”后就离开了。

ディルク焚书



回根据地后先来到2楼的图书室，会发现ディルク竟然把伪书都烧了，一直追踪他来到フレセリアの森，原来他已经和协会联手了，再次与司书的战斗同样是无法获胜的，防御3回合吧，剧情后回到根据地继续接受皇妃的委托。

支线同伴提示：14，15号同伴加入可能

书の研究に协力を（第二皇妃委托）

回到根据地发现伪书竟然完好无损，果然不是普通的书。接到第二皇妃的任务后前往帝国（注意要把第一皇妃的委托交了才能接到），剧情后先到太子宫，得到重要道具“魔道研究院のカギ”再前往研究院，此时被拜托与幻影交战以采集数据，注意BOSS岩龙的攻击力比较高，全体攻击伤害在70左右，队伍中最好要安排一名会全体回复技能成员。



胜利后用カギ打开研究院深处的门，在最深处发现公主一直被迫强行读取书中的魔法，并且看上去十分痛苦，回到太子宫得知公主マナリル是帝国惟一一个可以将书本魔力转化为文字的“咏い手”。剧情后就可以回根据地交任务了。



神行法の咒符 装备后主角的移动速度增加50%，在海底の洞窟剧情后再次进入洞窟，从最中间的蒸汽口传送后，在最左上方的宝箱内获得。

サルサビルまで連れてって(第三皇妃委托)



比较简单的委托，护送皇妃回故乡即可。先到帝国的太子宫，再通过ミスラト川前往南边的サルサビル城，在出口前会发生一场强制战斗，敌人都是杂兵级别的，胜利后先到サルサビル的总督官邸，再到宿屋睡一觉，第二天回到总督官邸带上皇妃回サルサビル的太子宫就算完成任务。



城を守れ!

刚准备离开就得知协会准备攻打根据地，回到根据地的会议室，剧情后开始作战，本次的战斗分为3队伍：主角队，ジェイル队和ローガン队，由于敌人全是杂兵所以按自己的喜好安排队员吧，3场杂兵战后自动过关。

ラザの砦攻略战

回到根据地得知帝国总算要展开对协会的反攻战了，而这次的目标是ラザの砦，胜利的话クーガ就能回到自己的世界。先到会议室商议，之后选择第二项开始作战，战斗开始前クーガ会强制上次，其他队员建议安排一名会回复的成员。战斗前两场都是杂兵，没啥难度，最后一场战斗是无法胜利的。最终任务以失败而告终。



チオルイ山越へ



返回根据地后先去广场，此时异世界的アトリ来访，原来几个世界里所有敌人的特征都是一样的。剧情后ザフラ－和ユ－ニス会加入队伍。回到会议室时リウ已经想出攻陷ラザの砦的办法了，不过这需要得到ポ－パス族的协助。编成好队伍后出村向西前往ギネの谷。出门前ガドベルク会加入队伍，此后在根据地开始出售装备，并且随着委托任务的完成，武器的种类也会增加。ギネの谷中的敌人不强，不过速度比较快，一般我方都会被先制攻击后才能还手，所以回复系角色一定要注意安全，一直向左上方的出口前进就能通过ギネの谷，注意途中宝箱的质量比较高，推荐回收一下。

通过ギネの谷后到达テハの村，在广场处会看到被解职的マクート正在怂恿村民加入协会，不过村民显然不吃他这套。剧情后前往チオルイ山，在第二个版面ナズ会暂时成为同行者，之后顺着右边的山路到达隐居老人ドガ处并得知通过チオルイ山的方法，最后从左边的山路前进就能够通过チオルイ山。注意チオルイ山中的怪物还是比较强的，而山中的宝箱最好现在回收，部分宝箱到后期就无法取得了。



支线同伴提示：17号同伴加入可能

ポ-パス族を味方に

通过チオルイ山后会到达ポ－パス族的村落ナイネニス，果然这里和传闻中的一样不允许人类进入，好在我方队伍里有クーガ在。前往神殿交涉后，ポ－パス族的巫女总算是同意主角等人的请求了，不过前提是必须帮助ポ－パス族把丢失的"巫女连珠"找回来，剧情后ポ－パス族的战士ニムニ会暂时加入队伍，此时必须到装备店和道具店好好更新一下装备，因为接下来的迷宫可以说是游戏中最难的地方，回复药一定要多买几个。

海岸の洞窟

游戏中最难的迷宫，因为角色全部是指定的，队伍中没有全体回复技能的成员，迷宫内的BOSS能力又高，因此进入前一定要准备万全。这里笔者推荐速攻法：进入后一直向上方走，站在中间的蒸汽点上进行传送，之后顺着左上方的路走就会遇到BOSS，路上的宝箱可以留到以后再拿。BOSS大螃蟹コシオリオオカニ的攻击力非常高，全体攻击在50以上，而此时我方角色中HP最高也就200多点。推荐主角和クーガ用技能猛攻，リウ负责给前排加防御，ニムニ专心回复。HP全体回复的道具一定要用在刀刃上，BOSS的HP有2500左右，此战是艰难的消耗战，耐心点磨吧，注意最后一击必须要用クーガ打才能消灭它。将其打倒后在它的身后发现了一本新的伪书，原来ポ－パス族之前要求主角归还的连珠就是指伪书。



刚准备出洞窟时遇上了协会的司书コノン，很明显他的目的就是伪书。本战是可以打倒他的，战斗的难度比起上一个BOSS大螃蟹要简单一点，他的单体攻击和全体攻击都比螃蟹要高一点，好在他的全体攻击使用频率比较低，因此实际难度要低一点，战术和以前一样，2名物理角色猛攻就行，BOSS的HP有2200。将其击倒后返回ナイネニス的神殿即可结束任务。（结束任务后就可以取得游戏中超实用的道具"神行法の咒符"，具体的获得方法可以参考研究部分）

支线同伴提示：20号同伴加入可能

ラザの砦攻略战，再び



回到神殿得知原来伪书是一本记载这世界上记忆的书，既然有百万世界的存在，那么书也应该有百万本了。最后ポ－パス族按照约定帮助主角，返回根据地后ニムニ等人会加入正式加入队伍。先回会议室，准备好后在2楼会议室找ナキル对话选择开始攻打ラザの砦。战斗被分为主角队和ニムニ队。作战开始后先来到帝国，按照皇宫，剑士团结め所的顺序发展剧情，再到皇宫找アスアド选择出击，首先是主角队的杂兵战，敌人弱点是扣属性，难度不大。

接下来再次与ヴァズロフ和レスノウ两人的战斗，这次还是无法击倒他们，防御3回合自动结束战斗。之后战斗切换到ニムニ队，同样是杂兵战。胜利后大门被打开，クーガ也终于回到了自己的世界。最终协会弃了ラザの砦撤退，但是同时他们也释放了所有的人质，感到奇怪的リウ劝说士兵赶紧离开，但是根本没人听他的，无奈之下主角一行人只能先行离开。刚走出不远时ラザの砦竟然崩塌了，原来协会是为了要消灭更多的帝国士兵才释放俘虏的。此时アスアド赶到，告知帝国皇帝已经将冥夜骑士团的クロデキルド等人全部逮捕了，详细的情况还不清楚，但现在必须马上赶往帝国。

沙漠の绿洲 ジャナム沙漠出现后，在最左下方可以发现一个绿洲，里面有道具"チャクラム"，前往时不要错过。

さらば帝国！

回到帝国后前去宿屋，与老板对话发生剧情，原来クロデキルド原本不是这个国家的人，而是アストラシア国的公主，在祖国被协会侵占了的情况下只能和帝国军结成同盟抵抗协会，希望能够解救自己的国家。但是现在似乎帝国的皇帝想将ラザの砦战的失败原因全部归结与冥夜骑士团，再将骑士团归属到自己的门下，对这种卑鄙的做法就连身为帝国魔道将军アスアド都看不下去。

最终大家决定和帝国决裂并救出クロデキルド等人，在出发前王子的部下赶到，并拜托主角逃离的时候将公主マナリル一起带走。战斗开始队伍被分为主角队和アスアド队。尽量给主角队配置实力比较高的同伴，因为有BOSS战。准备好了后先来到帝国魔道院，一路到最深处救出マナリル后再返回，中途会有一场杂兵战，回到最上层后遭遇BOSS岩龙，这次它的实力稍微强化了一点，注意全体攻击会附



带眩晕状态，如果之前带上ユーニス的话可以回复部分眩晕的成员，胜利后与顺利逃出的クロデキルド等人会和，前往太子宫和王子告别后就可以离开帝国了。

当众人刚到ミスラト川就被帝国的伏兵给堵上了，这里分别有3场杂兵战，难度很低，解决他们就可以通过ミスラト川根据地了，刚回到根据地发现整个根据地从地面升了起来，变得比之前大了数倍，最后众人从マナリル那得知原来接触书本获得星の印的人都是“星を宿す者”。剧情后クロデキルド3人和アスアド都加入了我方，带着マナリル来到3楼的图书馆后她和ムバル也会正式加入。

支线同伴提示：29—40号同伴加入可能

西への旅

剧情后先前往2楼居住区（注意要从1楼酒场往左上的入口进入），发生固定情节后主角换上了正式的团长服。前往城内的传送点（就是通往各个世界的门处），得知チオルイ山有一半的地方变成了平原。回到会议室后主角决定去查看一下情况，此任务ロベルト会强制加入队伍，出门前别忘了给他装备上技能（以后新加入的同伴技能都是处于卸载状态，要自己重新装备）。

离开根据地后再回来一次就会发生固定剧情收到ゼノア，以后可以在石板之间查看收到的同伴。先到达テハの村再出来一次就可以前往マルシナ平原，一路向西走会发生强制战斗，这场战斗中敌人的攻击力和HP比较高，不要大意。结束后3名兽人参战，原来这里是兽人フューリーロア的世界，而3名兽人中的狼人就是フューリーロア的国王ダイアルフ，但是当主角问起クーガ时他却说不认识这个人。最后ダイアルフ邀请主角等人去兽人的城市クラグバーク享用打猎得来的食物。

一路向西就能够到达クラグバーク，先到宿屋可以看到マクート又想拉拢ダイアルフ加入协会，不过结果可想而知。剧情后前往王の馆，再回宿屋休息，晚上协会的ノーヴァ和ソフィア会前来夺取王の馆中存放的伪书，与他俩的战斗还是有点难度的，攻击都比较高，好在不会全体攻击，将ノーヴァ的HP削减2000左右会自动结束战斗，最后由于ディルク的出现使得ダイアルフ误会我方，众人被赶出了クラグバーク。



支线同伴提示：41—45号同伴加入可能

フューリーロアを救え！



刚出平原就得知协会准备派兵侵占フューリーロア，回到根据地的会议室大家决定要帮助フューリーロア击退协会军。选择第二项开始作战，队伍被分为两队，主角＋リウ以及クロデキルド的队，注意只用主角队配备强一点的成员，クロデキルド的队本次只会出战一场必败战。首先是主角队的2次杂兵战，敌人都不强，全灭后向上方走会看到クロデキルド的妹妹フレデグンド竟然加入了协会。与フレデグンド的2场战斗都是必败的，防御即可。最后回到クラグバーク王の馆的ダイアルフ接触伪书想起了以前的事，原来他们在与敌人“一なる王”战斗时失败了，而クーガ也在那时候牺牲，而ダイアルフ等人来到这个世界时也失去了对クーガ的记忆。



剧情后前往广场，ダイアルフ，サーヴィラ和リュキア会正式加入队伍，“猛き咆哮の书”也会同时入手，之后可以使用新的技能。回到根据地后收到アトリ来访的消息，来到4楼自己的房间后得知他们世界的敌人“一なる王”原来和主人公世界的协会目的非常相似，很可能就是同一个敌人。商讨完过后来到2楼的



剑士团结所发生剧情，再回到4楼的会议室大家会一起讨论如何夺回アストラシア，最后决定由サーヴィラ和リュキア2人前往调查，之后来到大地图随便消耗几天时间，再回到根据地会收到帝国王子シャムス的信，随后在3楼的藏书室得知帝国在王子的努力下保持中立的态度，现在目前的敌人只有协会。

离开根据地消磨几天，回到根据地时サーヴィラ和リュキア会调查归队，这次它们还带来了アストラシア先代国王的家臣グントラム，此时的他正在组织民众对抗协会。两方人商量后决定联合起来攻打ファラモン。

支线同伴提示：46—59号同伴加入可能

ファラモン攻略战

继续主线剧情，开始后队伍会分为主角队，クロデキルド队和兽人王グントラム3队，剩下的同伴选择能力高或回复系的比较好。注意クロデキルド会有一场单挑的BOSS战，优先给其装备较好的防具，2场杂兵战的难度不高，最后クロデキルド会与妹妹フレデグンド单挑，フレデグンド的单攻伤害在50左右，技能伤害会随机在15—150间波动，HP低于100以下就要赶快回复了，推荐使用缚りの雷击，这招一定几率会取消对方的行动，安全系数很高，胜利后フレデグンド终于醒悟过来，而アストラシア也顺利解放了。剧情后フレデグンド和グントラム会正式加入我方，并获得两把王族宝剑，返回会议室发生剧情后，继续向下一个地点出发。



支线同伴提示：62、63号同伴加入可能



实用技术 攻略透解

石板の间 在石板の间参看收到的同伴时，用触控笔连续点击角色的头像的话，会看到很有意思的变化哦！

贼を捕まえろ!

来到ファラモン城的众人还没休息一会，就被告知有贼入侵城堡，担心伪书安全的主角一人追了出去，前往城堡右上方的路会遇到前来偷书的ファーガス，此时主角会和他单挑，战斗很简单。将其击败后リウ赶来支援。两人一路追赶到书库后，发现协会的司书长ディアドラ一行人竟然在书库中，原来她们是依靠传送魔法来到这里的，战斗一共分两场，第一场的BOSS是一条巨大的鱼怪，鱼怪的HP有2000左右，用主角的会心击3招就可以将其击破，将其击败后クロデキルド会赶来支援，对ディアドラ3人的BOSS战中ノーヴァ会在前排充当护盾，后排的二人则会放魔法冷枪，由于我方没有回复角色会比较吃力，推荐主角主攻其他2人负责回复，将其中一人的HP削减到一定程度就会自动结束战斗。最后ディアドラ利用传送魔法将3人传送走，而我方持有的伪书也被全部抢走了。



樹海の集落



醒过来的主角一行人发现身处百万世界的狭缝中，随便移动几次会连续发生剧情，最后来到了スクライブ的村落，原来スクライブ是守护书本秘密的一族人，而リウ原本也是スクライブ村落的人，因为スクライブ族人不能与外界接触，对此不满的リウ逃离了村落，这才遇到了主角一行人。村落中的装备比较贵，不推荐购买。先到空き家休息一晚，第二天再前往大树への道见长老，从长老口中得知原来协会为了控制人心而收集伪书，而协会似乎还拥有记录这个世界记忆的书——真正なる一书。

话还没说完，司书长ディアドラ又追赶到了这里，这次她召唤出了两只魔导器对付众人，注意此战不能使用魔法，好在敌人不是很强。将其击败后长老运用伪书的力量将ディアドラ的传送术封印，失去力量的ディアドラ只好逃走，而长老也因为过度运用力量而去世，临死前她将スクライブ族所拥有的伪书传给了リウ。剧情后就能够离开村落了，在离开村落前ルオ·タウ和レン·リイン会加入队伍。

ノスロウの樹海

离开集落后来到ノスロウの树海，这里的杂兵大多数属于扣属性的，装备枪和剑系武器会事半功倍。树海能够找到强力的装备—天破弓和マスターローブ等，千万别错过，一直直走就可离开森林。



ファラモン防御战

刚回到根据地的众人就听说协会将要来攻打ファラモン城，防御战刻不容缓。来到4楼会议室发生剧情后开始防御战。战斗分为主角和リウ一组，クロデキルド和フレデゲンド另一组。主角和リウ一组的杂兵战除了血多点没啥难的，BOSS ヴァズロフ这次终于可以打倒了，注意他的必杀攻击力很高，魔法系角色中招的话很可能一击必杀，他的弱点是突攻击，装备爪系武器速战速决吧。クロデキルド和フレデゲンド这一组就更简单了，活用两姐妹的协力攻击，2次就能秒掉BOSS。

支线同伴提示：66—71号同伴加入可能

司书を迎え击て!

ファラモン城防御战成功结束，接下来就该夺回伪书了，先到会议室后ルオ·タウ会去藏书库调查资料，再到1楼大厅时得知村长来访，剧情过后他会加入了我方。最后到3楼藏书室得到司书已经到达根据地门口了。回到会议室后队伍会被分为以下四组：其中主角＋リウ，ローガン＋ジェイル两组最好能够带上一名会全体HP回复技能的同伴，アスアド组和ニムニ二组本身就有全体回复人员，安排战斗力强的同伴给他们吧，注意以下的所有BOSS100%防御全异常攻击。

首先是ニムニ＋ネイラ对BOSS蛟龙コノン，他的攻击力不高但魔法耐性很高，技能“水枪の豪雨”能够给我方全体150HP左右的伤害，好在他HP只有5000左右，尽量用物理攻击吧，击倒他后夺回了伪书“青き流传の书”，接下来是ローガン＋ジェイル一组对BOSS魔人ファーガス，他的防御力比较高，HP有5500左右，本体并没有什么弱点，





多用魔法或者技能攻击会比较快。击败他后夺回“气高き钢铁の书”。

最后一战是アスアド组对BOSS ノーヴァ和ソフィア，这组的战斗如果带上フレデゲンド就非常简单了，两姐妹的协力攻击能造成1000左右的伤害，マナリル只需专心回复即可，将其中一人的HP削减5000左右后更换主角一队继续战斗，同样是削减5000的HP后结束战斗，最后マナリル发动魔法击退了ソフィア，我方也顺利夺回了“苛烈なる象征の书”。

战斗后ディルク前来向主角挑战，注意此战可以更换成员，但无法更换前面已经参战的角色。来到表门后发生战斗，ディルク运用书的力量变成了魔兽，魔兽ディルク的全体攻击伤害在150左右，不过此招属于物理攻击，用主角全体防御上升的魔法能够大幅度降低伤害，单体魔法能够对我方造成200以上的伤害，派遣回复角色的话本战会非常轻松。

支线同伴提示：73—78号同伴加入可能

帝国へ急行せよ!

将3本书夺回后，帝国的王子传来了联合对抗协会的邀请，在会议室商量后主角决定亲自前往帝国。队伍强制为主角、アスアド和ムバル。刚出根据地众人就发现协会已经利用伪书将其他的世界融合了过来。此时的帝国已经变成了沙漠。帝国的位置在沙漠正中，并不难找。剧情后离开帝国遗迹向右下走来到サルサビル。在王宫发现王子等人都安然无恙，只是失去了部分记忆。

来到宿屋继续剧情，最后シャムス加入队伍，并获得“古き约定の书”。离开サルサビル回根据地的途中会在沙漠再次遇到ディルク，他的攻击方式和还是和以前一样，不过由于本战强制等级只有15的タージ出战，所以经常会出现タージ被BOSS秒杀的情况，好在本战也没有经验值可拿，将ディルク HP削减5000左右即可结束战斗。返回根据地会自动发生剧情，前往沙漠寻找下一本伪书。

支线同伴提示：80、81号同伴加入可能





任务小提示1 3种任务中，剧情任务和团长任务一次只能接一个，但是派遣任务可是一次能接多个哦，后期收起同伴的话一次能完成10个以上的任务。

沙漠の书を探せ!

任务开始后ルオ・タウ和ホッパ会强制出击，剩下的一人推荐派遣物理攻击力较高的角色。沙漠中杂兵实力都很弱，一直前进到沙漠中的帝国废墟，众人在这里发现了书的痕迹，来到帝国魔道院迹的最下层，发现ディアドラ竟然在这里，原来新出现的伪书已经被协会回收了，说完她召唤出了怪物与主角战斗，此战的杂兵能力很弱，除了HP高点没什么威胁，但是ディアドラ能够使用全体水属性魔法和单体即死魔法，全体魔法的伤害在100



以上，即死魔法就算不命中也有200左右的伤害，好在强制出击的ルオ・タウ会全体回复技能，建议ルオ・タウ专心回复，其他3人主攻，这样安全系数比较高。注意ディアドラ的魔法耐性非常高，这也就是为什么前面推荐选用物理攻击角色的原因。

しるべの塔へ!



战斗胜利后回到根据地，在医务室将ディアドラ安置好后，去会议室与リウ对话后返回医务室。最后ディアドラ在医生的照顾下也醒了过来，醒过来的她告诉众人，她原本不是这个世界的人，因为一なる王的降临，她的世界被毁灭了。最终主角坚定的决心使她也决定离开协会帮助主角。

剧情后来到根据地的传送点，ディアドラ加入并得到“果てなき道程の书”。对话后选择第二项就会直接飞到协会的根据地“しるべの塔へ！”。一直向右边的塔走会发生剧情，看到协会的领袖ベルフレイド正在和ノーヴァ争吵，原来ベルフレイド将第10本伪书放入了ソフィア的体内。就在众人被发现时，ディアドラ及时将大家传送回根据地，而ノーヴァ大叔告诉众人ソフィア其实是他的女儿，在请求主角一行人救助ソフィア后，ノーヴァ晕了过去。

支线同伴提示：83、84号同伴加入可能

フォートアーク攻略战

将ノーヴァ送到医务室治疗后，众人决定抢在协会召唤第11本伪书的世界前先攻下协会的城堡フォートアーク。按照会议室，大厅，根据地传送点—会议室的顺序发展剧情后出发（最后依然是在会议室与リウ对话选择是否出击）。出击前ノーヴァ会加入队伍，战斗一共分为三队，主角＋ノーヴァ，アスアド＋ローガン，以及ダイアルフ＋クロデキルド＋ニムニ3组人，自由人员配置上最好派遣能够使用全体回复的角色。

首先是三场杂兵战，敌人的





弱点是扣属性。第四场的BOSS是ヴァズロフ和レスノウ，他俩的物理攻防依然很高，不过两人都吃异常状态，可以抓住机会用麻痹等异常攻击，推荐先打倒レスノウ，她的HP比ヴァズロフ要少很多。将其击败后他俩也想起了以前的事。最后ソフィア召唤出无数魔法和武器都无效的砂怪来阻挡众人，这场战斗必败，防御3回合即可发生剧情。

支线同伴提示：86号同伴加入可能

リジッドフォークを味方に

返回根据地后大家开始商量如何对付ソフィア召唤出来的砂怪，最后ヴァズロフ提议他们一族的力量可以击倒怪物，但是目前必须说服长老才能出手援助。于是众人立刻起身前往巨人族的村落ルギエニク，离开前ヴァズロフ和レスノウ会加入队伍，先从ジャナム沙漠上方的出口走，会出现新的地点スヴァトゴル山，火山内的分支很多，一开始向左下走能够收到新的同伴ゴルヌイ，之后一直向左上方的出口前进，迷宫中的怪物比较强，注意某些怪物还会用全体睡眠攻击，一定要小心，敌人的弱点大多是扣属性。

火山中不少分支都能找到很好的武器和防具，注意回收。最后要注意到的是通往ルギエニク村落的出口是黄色的，千万别走错了。到达ルギエニク后前往长



老の部屋与长老对话后再到祖神の祭坛，这里有一场杂兵战，2个守卫的HP比较高，弱点是叩属性攻击。打倒他们后在祭坛里发生剧情，祖神オルドヴィーク复活，此时再回到长老的部屋后长老会回复记忆，原来リジッドフォーク一族也是异世界的人。最后长老ガシュガル和祖神オルドヴィーク会加入队伍，我方也成功获得了リジッドフォーク族的支援。

支线同伴提示：89号同伴加入可能

ソフィアを救え!



回到根据地后先前往会议室，再前往1楼就会发生剧情，インドリク和ジーヴィッカ加入队伍，最后回到会议室就可以选择出击了。本站队伍被再次分为三队，注意出击前要分别给强制上场的リジッドフォーク族装备“砂崩し”技能，ボーパス族装备水魔法技能，再多买点回复沉默效果的药品。其他的自选成员尽量选取会全体回复的角色。

前二场杂兵战比较简单，活用“砂崩し”技能能对砂怪造成1000点以上的伤害，注意砂怪的速度很快，单体魔法伤害在100以上，还附加沉默状态，回复单位中了的话要尽快使用道具。第三场战斗是BOSS“砂の化身ソフィア”，同样只有两名リジッドフォーク族的攻击才会对其产生效果，由于主角队成员全是强制出击的，所以主角和ノーヴァ可以专心辅助和回复，インドリク和ジーヴィッカ用技能猛攻即可。最后在大家的帮助下，ソフィア最终恢复了人形，并且也恢复了记忆与父亲ノーヴァ相认。

ディルクとの対決

剧情后先到医务室，得到新的伪书“茫漠たる琥珀の书”。再出门就会得知ディルク前来抢夺伪书，并控制了リウ作为要挟要与主角单挑。不得已主角只能接受ディルク的挑战，战斗一共分两场，其中第一场不能使用技能，防御三回合即可，第二场战斗开始主角会学会新的技能“受け继がれし遗志”，使用该技能能给予ディルク500点以上的伤害，不过也要注意MP的消耗，ディルク的HP大约有1500，技能攻击伤害在150左右，注意及时回复。将其击败后他也醒悟了过来，并运用两本伪书的力量以及自己的生命阻止了根据地被ベルフレイド与第11世界融合。

支线同伴提示：95号同伴加入可能



任务小提示2 收到同伴ツフルル并完成其委托任务后，根据地的交易品会越来越多，后期快速增加金钱的一大途径之一。

ラロヘンガの调查



回到会议室，商量后决定前去找刚融合到这个世界的第11本伪书，此战ソフィア会强制出击，出大地图可以看到新的地点ラロヘンガ。一进入里面就会发生战斗。这里的杂兵体力都在2000以上，弱点是突属性。一直向右下角前进后发生剧情，原来ベルフレイド的目的是为了让一なる王降临而融合其他的世界，到目前为止已经融合了11个世界，就差最后一个世界了，主角当然不认同这种已经被决定了未来的做法。与ベルフレイド的战斗是无法胜利的，防御3回合即可结束战斗。最后ベルフレイド为了让第12个世界融合而用传送魔法逃走了。回到根据后按照会议室，3楼藏书室，传送点，石板之间的顺序发展剧情，最后回到会议室就可以选择出击。

支线同伴提示：96—108号同伴加入可能

（注意，剧情到这里可以收到所有的108星了，ルバイス，ワスタム，ハフィン，ナキル如果这里还没有加入的话，那么本周目内无法收得）

世界の様子を知るために

剧情后先得到“深き颤栗の书”。离开会议室后先来到サイナス，发现这里被一なる王的力量所包围而无法进入，回到会议室后就会继续剧情，注意这里的选项会影响到结局，连续选择二次第一项就会直接进入BAD ENDING而GAME OVER，而选择第二项才能进入GOOD ENDING继续游戏。选择GOOD ENDING路线后，来到3楼藏书室会得知打倒一なる王的方法，



必须找齐所有的12本伪书，就能够打败一なる王。现在我方已经有11本书了，于是众人立刻起身寻找第12本伪书。

サイナス攻略战



本战开始队伍会分为4组，主角+リウ一组，アスアド，クロデキルド和ダイアルフ各为一组，都派遣重点的队员上场吧，注意这次的敌人都比较强，每个队伍最少要有一个回复单位，否则会陷入苦战。一开始主角队出阵，将2个杂兵灭掉后BOSS肉天使マクート登场，这个BOSS虽然看起来巨大但实际上就是个面瓜，本体只会给自己加防御，物理攻击最多也只有150的伤害，轮番搞定他吧。与ダイアルフ队回合后可以先补充下装备，注意这里的宿屋可以休息但无法存档。

准备好后进入しるべの塔。塔内的杂兵实力都比较强，使用异常状态攻击的概率非常高，一定要注意回复。首先是主角队，在1楼一直顺着左边走即可发生强制战。胜利后继续向上走会自动切换到アスアド队。将杂兵消灭后打开电梯开关，主角队就能够上到2楼，到达2楼后向右上方走能找到通往3楼的电梯，再次切换到クロデキルド队，将杂兵消灭后主角队继续前进。到达3楼后向左边走会遭遇BOSS权天使ビアズレイ，弱点是斩属性，它的总体实力非常弱，将其击败后继续深入，依旧是在电梯前切换到ダイアルフ队，ダイアルフ队这次要打倒BOSS饱食の堕天使才能够打开电梯开关，BOSS的弱点依旧是斩属性，HP只有4000，2回合就能够击倒它。

到达第四层后在右上方的出口处找到BOSSベルフレイド，此时第12世界的融合已经开始了。此战的BOSS除了ベルフレイド还有一个魔法怪物ギガ－スアーム，ギガ－スアーム的威胁不高，不过它会在后面放冷枪，闲碍事的话可以先消灭它，注意只有魔法和远程攻击角色才能打到他。ベルフレイド的能力比较高，全体攻击的伤害在200以上，一旦中这招就要赶快回复，以我方的实力基本是挡不住2次的，将其击倒后，第12世界的融合还是成功了，仪式已经完成，一なる王手持真正なゐ一书出现在了众人的面前。

战斗随即打响。一なる王不会攻击我方，我方也无法对其造成伤害，2次战斗都选择防御吧。剧情后主角会回到继承星之印的那天，此时会一直重复同一天的内容3次，每次只要前往广场就会发生剧情，第4天开始后选择第二项主角会脱离一なる王的掌控回到根据地。



第12の书を探せ!



出根据地后能够看到新的地点“サイナスに似た街”，这里的杂兵速度比较高，还会混乱状态，好在其HP不高，装备叩系武器2下就能击倒一个。迷宫中没有太多的分支，不过宝箱内的道具质量都比较高，记得回收一下，顺着上方的路到达最深处就会遭遇BOSSクイ－ン，这个BOSS的HP有10000左右，速度比较快，它的攻击会给前排成员造成200左右的伤害，事先加个物理防御上升的状态会让战斗轻松许多。胜利后获得最后的伪书“静かなる终端の书”，从书本中的记忆也证实了只要集齐12本伪书的力量，就能够打破一なる王的结界。回到根据地后先到传送点前触发剧情，再回会议室选择第二项就可以开始最终决战了。（先选择第一项可以完成其他的分支事件，购买装备等，再回会议室选择第二项即可出击）

决战

进入最终战前一定要把装备补充完全，因为一旦进入最终战后就无法返回了，建议保留一个最终战前的存档，因为本作是没有2周目的，没有完成的任务和没收到的同伴现在是最后的机会了。最终战的人员配置方面，我方一定要有一名能够使用高级回复魔法的角色，推荐リウ或者是ソフィア，他俩都有全员HP大回复和防御力上升的技能，其他人选择强力的物理攻击角色。如果收到了ゴルヌイ并完成其相关委托的话，能够在他那买到“太阳の首饰り”，有了它的话最终战会轻松不少。

选择开始最终作战后，众人运用手中的12本书打开了一なる王的结界，剧情后来到正面广场，这里可以进行最后的更换成员，购买药品等。一进入最终迷宫“一なる王の像”后就会开始BOSS战，BOSS死神ベルフレイド的弱点是斩属性，它的HP有10000，单体攻击伤害在150到200之间，不过奇怪的是他经常不会攻击我方，用强力的技能快速削减他的HP吧。将其打倒后继续前进，迷宫中的杂兵大部分是扣属性弱点，换上棒系和枪系武器可以加快攻略进度。

在1楼的左手边能找到武器“究级の拳”，向右走上到2楼，路上还能够找到魔枪グングニル，威力相当不错。从2楼的左手边能够回到1楼拿取装备“女神の息吹”，路不是很长绕一下吧，再向下方的通道一直上升到3F。3F的左边能够找到装备ト－テム



游戏的BGM 收到地乐星ラミン后，能够在根据地的酒场与其对话欣赏游戏中的BGM。



ポール，拿取后向原来相反的方向走就能够到达 4F，在这里会发生剧情，原来一なる王就是其他世界的“星を宿す者”领袖，因为牺牲了同伴才变成了现在的样子。SAVE 一下继续前进。走前记得回收宝箱“星骑士の铠”。5F 的路线依旧很单一，左边是装备“英雄のマント”，回收后向下走到达 6F，之后向左边走拿取“英雄の铠”，再向上走返回 5F，继续向下前进能够回到 3F 拿取“剑圣の笼手”，向上走就则是最终 BOSS 所在的房间，路上还有女神の羽衣。

到达一なる王の间后开始最终 BOSS 战，最终 BOSS 一なる王一共有 3 种形态，第一形态比较好对付，只会单体攻击，HP 在 10000 左右，各种技能忘上招呼吧，不用担心 MP 的消耗，下一个形态开始后会自动加满的。第二形态他的攻击力大幅度强化，单体和全体伤害都在 150—200 左右浮动，HP 有 15000 左右，建议魔法师开始就使用全员物理上升和魔法上升的技能，之后专心回复，MP 一旦下了 100 就使用回复药补充。算好 HP 在其第三形态开始后补充防御。第三形态开始后他会使用一招全体攻击，加了防御的状态下我方的魔法师都会受到 300 以上的伤害，基本上等同于一击必杀。如果魔法师有装备“太阳の首饰り”的话就能扛过这一下，此后只要全力回复即可磨死 BOSS，没有首饰的话就要使用其他同伴使用复活了，不过 BOSS 这一招发动的频率还是比较高的，遇到连发的话会给我方致命打击。因此最好的回复药还是留在最后使用吧，它的 HP 有 25000 左右，将其打倒后就可以欣赏精美的结局了。

通关后：通关后会显示 108 星的去向和 STAFF，没有收到的人是不会显示的，这也是系列的老传统了。收集齐 108 星的话，结局会追加若干对话和一段结局动画。

关于加入角色的几点要注意的

1．以下列表中加入的角色基本上是可以收入的最早时间，部分加入多条件的角色也是一次能够完成所有条件的；

2．ルバイス、ワスタム、ハフィン和ナキル 4 名角色加入有时间限制，请在列表所提供的时间内完成；

3．部分要多时段触发条件的同伴在下表中有★表示；

4．有完成委托任务才会加入的同伴中，部分委托任务到时间没有的话可以先进行一段剧情再回来，前提是必须把任务的报酬都全部领取后还不出现进行此操作；

5．最后 7 名同伴需要带リウ到树海の集落与村人对话后才能触发相应事件；

6．以下的列表表示的是按流程收到同伴的顺序，星宿的顺序可以在游戏中的约束之间查看；

7．为了方便玩家收集同伴，所有支线情节的同伴全部加入在了流程中，具体可以对照参考。

全角色加入列表

编号	角色名称	星宿名称	加入时间	加入地点
1	主角	天魁星	开始	开始自动加入
加入条件	自动加入			
2	マリカ	天英星	开始	开始自动加入
加入条件	自动加入			
3	ジェイル	天退星	开始	开始自动加入
加入条件	自动加入			
4	ホツバ	地捷星	移动到フレセリアの森南部后	フレセリアの森南部
加入条件	自动加入			
5	ローガン	地数星	剧情任务：シトロ村に急いで知らせを！	グレイリッジ
加入条件	自动加入			
6	エリン	地阴星	剧情任务：シトロ村に急いで知らせを！	グレイリッジ
加入条件	自动加入			
7	モアナ	地会星	根据地建立后	根据地
加入条件	自动加入			
8	リウ	天机星	剧情任务：シトロ村防卫战	根据地
加入条件	自动加入			
9	アーニャ	地全星	决定根据地名后	グレイリッジの矿山
加入条件	先到グレイリッジ路地与其对话，之后在グレイリッジの矿山一层电梯右边与其对话后选择第二项后加入，或者在フォートアーク攻略任务后在グレイリッジ路地与其对话后自动加入			
10	セレン	天究星	决定根据地名后	根据地
加入条件	在花之月进入根据地后会自动发生岚之事件，之后再次在花之月进入根据地用ジェイル跟她单挑并胜利后加入，大约 20 级可以战胜她			
11	ワヒエ	地速星	完成第一王妃的委托后	根据地
加入条件	完成第一王妃的委托后后回到根据地的回廊后发生事件后自动加入（通信功能开启）			
12	ザフラー	地兽星	完成第一王妃的委托后	根据地
加入条件	回到根据地后自动加入（与ユーニス同时加入）			
13	ユーニス	地灵星	完成第一王妃的委托后	根据地
加入条件	回到根据地后自动加入（ザフラー同时加入，在根据地的医务室可以和她购买道具）			
14	シスカ	地妖星	ディルク焚书事件结束后	シトロ村村长の家
加入条件	回到シトロ村村长の家后发生事件，然后在根据地的酒场再次发生事件后加入			
15	トンガチヒ	地耗星	ワヒエ加入后（ディルク焚书事件完结后才可触发）	根据地的回廊内
加入条件	ワヒエ加入后，进入回廊走左边找到他对话，在回到根据地依次完成“窗の资料集め”和“求む！トビラの果てのマド！”2 个委托任务后再与其对话后选择第二项加入（两次任务必定失败）			
16	ガドベルク	地孤星	剧情任务：ポーパス族を味方に开始后	根据地
加入条件	切换到大地图时发生事件自动加入　可以使用一闪指令			
17	ルバイス	天孤星	剧情任务到达テハ村后	根据地
加入条件	分别在グレイリッジ协会支部和テハ村的广场发生事件后遇到他后，再回根据地发生事件，将假扮难民的敌人击退后加入			
18	ニムニ	地满星	海底の洞窟任务完成后	根据地
加入条件	回到根据地自动加入			
19	ネムネ	地空星	海底の洞窟任务完成后	根据地
加入条件	回到根据地自动加入			
20	セミアス	地丑星	海底の洞窟任务完成后	根据地
加入条件	依次在矿山入口，ナイネニス的宿屋和根据地的顺序对话后加入			
21	ネイラ	天贵星	根据地升级事件后	根据地
加入条件	进入根据地后自动发生事件并加入			
22	クロデキルド	天平星	根据地升级事件后	根据地
加入条件	自动加入			
23	アスアド	地猛星	逃离帝都事件后	帝都
加入条件	脱出时自动加入			
24	メルヴィス	地奇星	根据地升级事件后	根据地
加入条件	自动加入			
25	ロベルト	地明星	根据地升级事件后	根据地
加入条件	自动加入			
26	マナリル	天慧星	根据地升级事件后	根据地
加入条件	基地升级后带其到 3 楼右边的藏书室发生事件加入			
27	ムバル	地杰星	根据地升级事件后	根据地
加入条件	与マナリル一起加入			
28	ゼノア	天间星	根据地升级事件后	根据地石板の间
加入条件	出根据地后会自动发生剧情，再回根据地即可加入			
29	イクス	地健星	根据地升级事件后	根据地
加入条件	依次完成“人を探してほしい”、“イクスを捜してほしい”和“イクスを依頼人のところへ”3 个任务后加入，注意“イクスを捜してほしい”必须派遣 5 名以上的女性才行			
30	モーリン	地短星	根据地升级事件后	根据地
加入条件	イクス成为同伴后发生剧情战，胜利后自动加入			
31	ヨベル	地角星	根据地升级事件后	根据地
加入条件	与モーリン一同加入			
32	ゲシュッツ	天立星	根据地升级事件后	根据地
加入条件	完成任务“帝国魔道院见学”和“折り入って相谈”后加入			
33	ミーネ	地稽星	根据地升级后	根据地
加入条件	与ゲシュッツ和ビュクセ同时加入			
34	ビュクセ	地平星	根据地升级后	根据地
加入条件	ゲシュッツ和ミーネ同时加入			
35	キミヤ	地轴星	根据地升级事件后	シトロ村的广场
加入条件	ゲシュッツ 3 人加入后，带上ゲシュッツ和ミーネ去シトロ村的广场与其对话后加入			
36	ソタ	地逐星	根据地升级事件后	テハ村的民家
加入条件	与之对话选择第二项查看游戏中的各种用语一定次数后，再与之对话第二项就会变为邀请他加入，选择即可。			
37	ワスタム	地藏星	根据地升级事件后	チオルイ山脉
加入条件	在テハの村的宿屋与主人对话发生事件，再回根据地接任务“料理人搜索”后去根据地三楼与アスアド对话，再次来到テハの村的宿屋与主人对话得到情报后，在チオルイ山脉的山顶发生战斗胜利后加入			
38	ノムノ	地暴星	根据地升级事件后	根据地食堂
加入条件	根据地升级后在食堂与ノムノ对话后，再到 3 楼居住区跟ネムネ对话，最后回到食堂与ワスタム对话（要其加入后才会出现）发生事件加入			
39	ヤディマ	地斗星	根据地升级事件后	根据地农牧场
加入条件	在シトロ平原下方村庄的农家外与其对话后，回到根据地的农牧场再与其对话，之后接受委托任务“　よもう一度”，派遣 4 名力值在 125 以上的同伴完成任务（可以算上武器附加值）再回到农牧场与其对话加入			
40	ムーロ	地损星	根据地升级事件后	ギネの谷
加入条件	接受委托任务“ギネの谷の鬼退治”后去ギネの谷西侧左下的瀑布前发生剧情，连续选择 2 次第二项后加入。			

游戏用语词典　收到角色地逐星ソタ后能够在根据地的研究室查看各种游戏中的用语，并且在完成地全星アーニャ的委托任务后，能够增加更多的内容，后期甚至有游戏角色的八卦新闻哦。

编号	角色名称	星宿名称	加入时间	加入地点
41	バルザム	地走星	剧情任务“西への旅”完成后	根据地
加入条件	在グレイリッジの矿山入口的电梯处与其对话后回到根据地，再去ナイネニス交易所调查空箱子获得道具，将其交给根据地4楼的バルザム后，去大地图绕上几天再回去与之对话（要求同伴有40人以上）			
42	ヤード	地俊星	剧情任务“西への旅”完成后	–
加入条件	与バルザム同时加入			
43	ヌザート	地然星	剧情任务“西への旅”完成后	根据地地下室
加入条件	能去地下室后（需要バルザム加入）将ムバル安排在队伍中到サルサビル民家与其对话，发生事件并战胜BOSS后加入			
44	レカレカ	地勇星	剧情任务“西への旅”完成后	根据地
加入条件	在ボーパス族的村庄的交易所与其对话后，回根据地依次完成委托任务“息子を一人前に”和“もっさもさの毛皮求む”后自动加入（注意后者任务要派遣攻击力高的同伴）			
45	ツフルル	地拘星	剧情任务“西への旅”	根据地
加入条件	与其母レカレカ一起加入			
46	ダイアルフ	天罡星	剧情任务“フューリーロアを救え！”完成后	クラグバーク
加入条件	自动加入			
47	サーヴィラ	地好星	剧情任务“フューリーロアを救え！”完成后	クラグバーク
加入条件	与ダイアルフ和リュキア同时加入			
48	リュキア	地狂星	剧情任务“フューリーロアを救え！”完成后	クラグバーク
加入条件	与ダイアルフ和サーヴィラ同时加入			
49	ナズ	天空星	剧情任务“フューリーロアを救え！”完成后	根据地
加入条件	先到テハ村广场与其对话后再到チオルイ山脉的山顶发生剧情，回到到テハ村广场再次与其对话发生事件后，回根据地完成委托任务“ナズが行方知れずに”后再回到根据地加入			
50	ドガ	天异星	剧情任务“フューリーロアを救え！”完成后	根据地
加入条件	ナズ加入后到根据地的里门与其对话后加入			
51	スフィール	天微星	剧情任务“フューリーロアを救え！”完成后	チオルイ山脉
加入条件	ドガ加入后，接受委托任务“雪女退治”，在ドガ小屋左边的角落里见到她后发生战斗，失败后在回根据地里门处与ドガ对话，最后回老地方与其对话选择第二项即可（注：ドガ在队伍中的话无法进行任务）			
52	ナキル	地幽星	剧情任务“フューリーロアを救え！”完成后	根据地
加入条件	在花蕾の季节带上アスアド进入根据地后自动发生事件，之后アスアド会离开队伍，去大地图绕上几天后在回来就可发生事件加入（注意中途不能接主线以外的委托任务）			
53	ハフィン	地正星	剧情任务“フューリーロアを救え！”完成后	ミスラト川
加入条件	带上アスアド进入ミスラト川后发生事件自动加入			
54	★メイベル	地隐星	剧情任务“フューリーロアを救え！”完成后	根据地
加入条件	在チオルイ山脉的山顶石碑前与其见面后，回到根据地接受委托“运命の恋人を探して？”，然后将队伍中的女性移走回到根据地4楼右边主人公的房间内与其对话，再带上女性到大地图发生事件，选择第二项再出房间一次后回来，再次选择第二项后加入			
55	ヌムヌ	地劣星	剧情任务“フューリーロアを救え！”完成后	根据地
加入条件	在ナイネニス入口与其见面后再依次完成委托任务“ナイネニスに协会迫る”和“さらわれたボーパス”			
56	オータ	地囚星	剧情任务“フューリーロアを救え！”完成后	クラグバーク
加入条件	在クラグバーク的广场中与其对话，回根据地接完成委托任务“动物を集めろ！”后再回去与其对话加入			
57	ドロモン	天剑星	ヌムヌ加入后	海底洞窟
加入条件	ヌムヌ加入后，到海底洞窟的最深处发生剧情并战斗胜利后加入（注意3人的合体必杀）			
58	フエレッカ	天罪星	ヌムヌ加入后	海底洞窟
加入条件	与ドロモン和シャバック同时加入			
59	シャバック	天败星	ヌムヌ加入后	海底洞窟
加入条件	与フエレッカ和シャバック同时加入			
60	フレデグンド	天损星	ファラモン攻略战后	ファラモン
加入条件	自动加入			
61	ゲントラム	地巧星	ファラモン攻略战后	ファラモン
加入条件	自动加入			
62	ウラガン	地僻星	ファラモン攻略战后	根据地
加入条件	イクス加入后，在クラグバーク杂货屋和ナイネニス可以见到他，再回根据地发生事件后加入			
63	チェイン	天佑星	ファラモン攻略战后	クラグバーク
加入条件	带上リュキア到マルシナ平原（クラグバーク北部的平原上）会随机遇到チェイン并发生与リュキア单挑的战斗，胜利后（输了也不影响其加入）到クラグバーク在王の馆发生事件后加入			
64	ルオ・タウ	天暗星	树海の集落剧情后	树海の集落
加入条件	自动加入			
65	レン・リイン	地伏星	树海の集落剧情后	树海の集落
加入条件	自动加入			
66	アマラリク	地佐星	ファラモン防卫战剧情后	ファラモン城
加入条件	将クロデキルド和フレデグンド编排到队伍中后再到ファラモン城内与アマラリク对话，发生剧情后自动来到ヴェアルの荒野发生战斗，胜利后两人一起加入			
67	キラルド	地佑星	ファラモン防卫战剧情后	ファラモン城
加入条件	与アマラリクと同时加入			
68	ユラ	地急星	ファラモン防卫战剧情后	ファラモン城
加入条件	带上クロデキルド去ファラモン城门口就可以看到她，对话再选择第一项发生单挑战斗，胜利选择第二项邀请她加入			
69	ボッシュ	天杀星	ファラモン城防卫战剧情后	ノスロウの树海
加入条件	与ファラモン城ゲントラム对话后获得情报，再从ナイネニス前往ノスロウの树海发生剧情后加入（队伍内必须有クロデキルド和フレデグンド，ルオ・タウ和レン・リイン则必须不在队伍中）			
70	ラティルダ	地察星	ファラモン城防卫战剧情后	ノスロウの树海
加入条件	与ボッシュ同时加入			
71	ムールゲント	地暗星	ユラ加入后	シトロ平原谜の遗迹
加入条件	ユラ加入后到根据地2楼剑士士团结所发生事件（要求ユラ，クロデキルド和フレデグンド不在队伍中），之后接受委托任务“ガドベルクの相谈”自动来到遗迹发生战斗并加入			
72	ラジム	天寿星	司书を迎え击て前	根据地
加入条件	在剧情流程“司书を迎え击て”前强制加入（主人公／マリカ／ジェイル／リウ／シスカ）			
73	★メギオン	天雄星	司书を迎え击て剧情后	マルシナ平原谜の遗迹中
加入条件	ファラモン城防卫战剧情后在マルシナ平原谜の遗迹前见到谜のロア族（注意要从チオルイ山脉绕过去），司书を迎え击て剧情后在根据地能够接受到委托任务“メギオン再来”，剧情后再回到遗迹与メギオン战斗胜利后加入			
74	★エウスミール	地进星	司书を迎え击て剧情后	マルシナ平原谜の遗迹中
加入条件	和メギオン与ニクティス一同加入			
75	★ニクティス	地退星	司书を迎え击て剧情后	マルシナ平原谜の遗迹中
加入条件	和メギオン，エウスミール一同加入			
76	★ヒナ	地强星	ドロモン加入并完成司书を迎え击て剧情后	根据地
加入条件	ドロモン一行人成为同伴后，在根据地哈德交易所和シャバック对话得到情报，再完成派遣任务“ロノマクアからの密书”后选择第二项加入（只能派遣ドロモン兄妹三人）			
77	★スヴェン	地壮星	イクス加入并完成司书を迎え击て剧情后	宿屋
加入条件	ファラモン城防卫战后先在根据地与イクス对话，司书を迎え击て剧情后再到ファラモン的宿屋的房间与其对话后选择第二项加入（同伴数量要在70人以上）			
78	ラバキン	地理星	司书を迎え击て剧情后	グレイリッジ路地
加入条件	先完成派遣任务“あっちのマリカの世界”后，再带上ローガン到グレイリッジ路地与其对话后加入			
79	シャムス	天牢星	剧情任务“帝国へ急行せよ！”后	サウサビル
加入条件	自动加入			
80	タージ	地微星	シャムス加入后	根据地2楼居住区
加入条件	シャムス加入后到2楼居住区与其对话后自动加入			
81	ツアウベルン	天速星	剧情任务“帝国へ急行せよ！”后	サルサビル
加入条件	“帝国へ急行せよ！”完成后再次进入サルサビル会自动发生剧情，之后会根据地接受委托任务“访问の预约”并連续选择两次第二项后加入			
82	ディアドラ	天满星	しるべの塔へ！剧情前	根据地传送点
加入条件	自动加入			
83	ノフレト	地镇星	しるべの塔へ！剧情后	ジャナム沙漠帝国魔道院迹
加入条件	先来到帝国魔道院迹，地下一个开着门的房间内（队伍中不能有シャムス和マナリル）发生剧情后，再带上シャムス和マナリル来一次，回到根据地后完成派遣任务“发掘の手伝い”后，再次带上两人回到房间内发生剧情即可加入			
84	ミズラック	地煞星	しるべの塔へ！剧情后	ミスラト川
加入条件	前往サルサビル王宫与其对话后发生事件，最后自动转移到ミスラト川并加入（注意队伍中不能有シャムス和マナリル）			
85	ノーヴァ	天暴星	第一次进攻フォートアーク前	根据地会议室
加入条件	自动加入			
86	ギリアム	地魁星	第一次进攻フォートアーク后	グレイリッジ
加入条件	在协会支部办公室与其对话，再回根据地完成委托任务“グレイリッジを守れ”后回到协会办公室与其对话加入（3队人尽量都派遣强力成员）			
87	ヴァズロフ	天猛星	剧情任务“リジッドフォークを味方に”开始后	根据地会议室
加入条件	自动加入			
88	レスノウ	天富星	剧情任务“リジッドフォークを味方に”开始后	根据地会议室
加入条件	自动加入			
89	ゴルヌイ	地文星	剧情任务“リジッドフォークを味方に”开始后	スヴァトゴル山
加入条件	进入ジャナム砂漠旁的スヴァトゴル山，在开始的入口处向左下走发生剧情后加入			
90	オルドヴィーク	天勇星	剧情任务“リジッドフォークを味方に”完成后	ルギエニク
加入条件	自动加入			
91	ガシュガル	地周星	剧情任务“リジッドフォークを味方に”完成后	ルギエニク
加入条件	自动加入			
92	インドリク	地雄星	剧情任务“リジッドフォークを味方に”完成后	根据地
加入条件	从ルギエニク回到根据地后自动加入			
93	ジーヴィッカ	地恶星	剧情任务“リジッドフォークを味方に”完成后	根据地
加入条件	与インドリク一同加入			
94	ソフィア	天哭星	剧情任务“ラロヘンガの调查”开始前	根据地会议室
加入条件	自动加入			
95	ソロウ	地刑星	剧情任务“ラロヘンガの调查”开始前	フォートアーク顶楼
加入条件	带上スヴェン到フォートアーク顶楼后发生剧情并加入（注意进入大门后从下往上数右边第二个入口处）			
96	★ミエン・ツアン	地贼星	剧情任务“ラロヘンガの调查”开始后	フォートアーク北门
加入条件	ファラモン防御战后到ギネの谷与其见面（队伍中不能有リウ），回根据地接受委托任务“スクライブの长に会いたい”后与リウ发生单挑战斗，胜利后队伍等到“ラロヘンガの调查”剧情开始后再来到フォートアーク北门与其对话即可加入（注意队伍中要带上リウ）			
97	ケフレン	地阔星	剧情任务“ラロヘンガの调查”开始后	ジャナム沙漠的谜の遗迹
加入条件	进入沙漠里的谜の遗迹会自动发生剧情（遗迹位于沙漠右下角），再到达迷宫最左上角发生事件，之后回根据地的广场与其对话，再次前往遗迹的同一个房间即可加入			
98	ベレムエル	天伤星	剧情任务“ラロヘンガの调查”开始后	ジャナム沙漠的谜の遗迹
加入条件	与ケフレン一起加入			
99	ティグール	天巧星	剧情任务“ラロヘンガの调查”开始后	クラグバーク
加入条件	チェイン加入后完成任务“平原に协会の兵队”后，带上ダイアルフ到クラグバーク广场对话后加入			
100	★ナムナ	地魔星	剧情任务“ラロヘンガの调查”完成后	根据地3F居住区
加入条件	ネイラ加入后分别在“司书を迎え击て”“しるべの塔へ！”“リジッドフォークを味方に”“ラロヘンガの调查”等任务完成后到3Fネイラ的房间与其对话（一共四次，必须在花蕾的季节才会出现，每次对话都必须选第二项），最后一次对话后会自动加入			
101	ザイン	天捷星	剧情任务“ラロヘンガの调查”完成后	ラロヘンガ谜の遗迹
加入条件	带上バルザム和ヤード到ラロヘンガ谜の遗迹最深处即可			
102	エヌムクラウ	天威星	剧情任务“ラロヘンガの调查”完成后	ノスロウの树海
加入条件	依次完成委托任务“シトロ平原の怪物退治”，“ミスラト川の怪物退治”，“树海の怪物退治”后加入			
103	ハウ・シー	地奴星	剧情任务“ラロヘンガの调查”完成后	树海の集落
加入条件	带上リウ到树海の集落与其对话后，回到根据地接受委托任务“树海の大扫除”并消灭所有杂兵后加入（注意任务进行时リウ也必须在队伍）			
104	ラミン	地乐星	剧情任务“ラロヘンガの调查”完成后	クラグバーク
加入条件	在サルサビル的港口发生与其见面的剧情后，回到根据地接受委托任务“骚音对策”后到ナイネニス的大通り再次与其对话，最后在クラグバーク加入			
105	コウ・ロー	地飞星	剧情任务“ラロヘンガの调查”完成后	ラロヘンガ的谜の遗迹
加入条件	带上リウ到スクライブ集落和所有人对话后，再回根据地接受委托任务“ラロヘンガで人搜し”，最后到ラロヘンガ的谜の遗迹战斗胜利并加入			
106	ルファ	地异星	剧情任务“ラロヘンガの调查”完成后	ラロヘンガ的谜の遗迹
加入条件	与コウ・ロー一起加入			
107	チハヤ	地英星	剧情任务“ラロヘンガの调查”完成后	グレイリッジ
加入条件	带上ツァウベルン到ルギエニク的大通り发生剧情，到グレイリッジ的协会支部前与其对话后选第二项加入			
108	ヨミ	地威星	剧情任务“ラロヘンガの调查”完成后	グレイリッジ
加入条件	与チハヤ一同加入			

地下室 游戏中期在グレイリッジ矿山收バルザム后，根据地会增加地下室，再收到ヌザート后地下室会开放，此时在地下室可以通过打倒幻影BOSS来升级和获得物品。

TALES OF HEARTS

文 阳光成员 黑X　美编 心の永恒

本作可以说充分的体现了 Namco 的厚道与诚意，无论是从流程上还是从隐藏要素上，都达到了家用机版的标准。只可惜游戏搞出一个 CG 版让人莫名奇妙，两个版本除了动画以外其他内容完全一样，看来现在的厂商都是想方设法"骗钱"（笑）。总之，当笔者游戏时间超过 100 小时后也总算明白本作售价高达 6650 日元（根据最新汇率约合人民币 490 元，相当于家用机游戏的售价）的理由了。

研究中心 RESEARCH CENTER

心灵传说	NBGI	角色扮演
NDS　デイルズ オブ ハーツ		日版
2008年12月18日	1人	6650日元
无对应周边		推荐玩家年龄：12岁以上

隐藏迷宫

游戏通关后读取通关存档，和最后记录点旁边的人对话后选择第一项就可以出去，之后返回到原界，进入大地图右下角的一个小岛。

ナム孤岛



进入后与里面的イーロイ（曾经给我们ソーサラリング的"狸猫"）对话，之后退出到大地图，再次进入这里会发生剧情。进入イーロイ的心灵迷宫的最深处干掉敌人后发生剧情，之后大地图右上角的群岛附近出现隐藏迷宫。

重想空ヘルウェルズ

这里就是所谓的隐藏迷宫了，不过也就是也没什么难点，50 层的心灵迷宫，如果尽量避免战斗的话会出现步数不够用的情况，所以也要适当的战斗。随着层数的增加，敌人的实力也越来越强，要一口气爬完 50 层还是相当花时间的。如果中途想要退出的话，建议每次至少前进 10 层以上，这样以来日后可以从 10 的倍数开始选择层数，算是个比较厚道的设定，到达 50 层后发生剧情进入 BOSS 战。



BOSS リシア・カトレイア

HP：360000　弱点：无

在普通难度下BOSS的血量并不算太高，所以还算好打。当其HP降到150000左右时会发动秘奥义，注意这点即可。另外干掉隐藏BOSS后还会获得称号。

注：在重想空间ヘルウェルズ中沿途会遇到イーロイ族的同伴，将他们尽可能多的解救出去（可反复进去解救），救出30个以上就可以开启全岛的区域及商店，另外这还牵扯到某些贵重品的获得。

隐藏地图

游戏中在世界各地还隐藏了一些区域，大多都在偏僻的角落。这些街道并不复杂，并且敌人也不多，主要是在某些支线任务中应用以及刷取某些素材。



序号	名称	位置	掉落物品
A	地狱の砂浜	大地图西南角的小沙岛	ハンガードラゴン：香念石/ルシフェール鸟の黑羽；ティアノワール：念导矿石/不死鸟の焔尾
B	グミラ岛	大地图西北方向的两个小沙岛	アップルグミラ：アップルグミ；ピーチグミラ：ピーチグミ；グレープグミラ：グレープグミ
C	岛の岛	大地图西北角的小岛	アイランドエッグ：黑真珠草の夜露/云蜘蛛の糸；アメジスクロウ：银/金；アイランドモア：古代鱼のうろこ/蓬莱の玉の枝；岛ハゲタカ：不死鸟の　璃壳/船长鸡の钩爪
D	巨虫の森	大地图正东面的小岛	スティングワーム：跳念石/幻兽の银毛；ベルビヤーキー：死虫の千粒眼/响念石；モフキング：浮念石/ヂゴクチョウ；シェルワスプ：死虫の千粒眼/ヂゴクチョウ
E	忘れずの森	与巨虫之森同在一岛	无
F	荒龙の顶	中央沙漠东边的山中	ハンガードラゴン：香念石/ルシフェール鸟の黑羽；ティアノワール：念导矿石/不死鸟の焔尾
G	怪植物の树海	沙漠东北半岛的尽头	冥王茸：雾狐の尻尾/ルシフェール岛の黑羽；怪腕树：蔷薇金/アシバタの枝

赌场



在娱乐都市ユーライオ的宿屋里的电梯处选择"カジノ"后就可以来到赌场了，和上方接待处的服务员对话选第1项可以交换代币，20ガルド交换1メダル。在旁边玩可以老虎机，从左向右依次为1枚，5枚，10枚三种下注方式，纯靠运气了。当代币达到一定数量时与服务员对话选第2项可交换物品，其中不乏珍贵素材。

景品	
メダル	交换物品
250	亿年石笋
300	エリクシール
500	セージ
500	ラベンダー
500	ベルベーヌ
500	ローズマリー
500	サフラン
500	カモミール
500	セボリー
500	ジャスミン

メダル	交换物品
500	雾狐の尻尾
600	オールディバイド
600	アワーグラス
750	胡蝶の雪駄
750	猪突の草履
750	鸣鹿の足袋
1000	勇气の证
1000	蔷薇金
1000	アシバタの枝
1000	龙の首の珠
1000	幻兽の银毛

1000	ヂゴクチョウ
1000	ルシフェール鸟の黑羽
1200	オメガエリクシール
2000	念导矿石
2000	虹莲华
2000	左巻き风化石
2000	不死鸟の焔尾
2000	ゴクラクチョウ
2000	ルシフェール鸟の白羽
2000	火鼠の皮衣
8000	睿智の印
8000	霸道の纹章

各角色全称号及入手方法一览

本作的称号获得大致可分为3类：剧情入手、战斗后入手以及找某人对话鉴定。关于牵扯到的支线任务和迷你游戏请各位读者查阅后面的内容，另外还需注意以下几点。

1. 关于图鉴收集称号需要在在湖上の都シャルロウ的图书馆找ザ・コレクター对话选第一项来进行判定。

2. 战斗称号需要与斗技场入口处的バトルロ对话判定。要求是不仅要尽可能多地达成条件，并且还得是队伍中达成该条件次数最多的角色才能获得该称号。而获得该称号后，此后的战斗中重新计算这些要求次数，所以可手动操作同伴分别达成条件再去索取称号。

3. 关于收集全宝箱的称号，要求是实际外型为"宝箱"，所以采集点以及心灵迷宫里的箱子之类的东西是不用理会的。而通关后在火山和冰河会有一些区域开启，可以入手原来拿不到的宝箱，注意不要错过。

©よのまたむつみ　© 2008 NBGI

共通称号	效果	入手方法
EXエクシーダー	攻击力+30；集中力+30	打败重想空间ヘルウェルズ的隐BOSS
ワンダーXワンダー	术攻击力+30；命中力+30；HP+50	参考支线任务“抛弃罪恶”
世界とつながった者	防御力+15；回避力+15；术防御力+15	通关后自动获得
スターサルベージャー	攻击力+15；术攻击力+15	在NORMAL难度下打败主线流程的最终BOSS
ベルセルク	攻击力+30；术攻击力+30	在HARD难度下打败主线流程的最终BOSS
ペインアディクト	攻击力+60；术攻击力+60	在MANIA难度下打败主线流程的最终BOSS
ヘルボトムウォーカー	攻击力+100；术攻击力+100	在UNKNOWN难度下打败主线流程的最终BOSS
遥かな高みを目指すもの	防御力+10；术防御力+10	战斗回数200以上
果てなき战场を往く者	防御力+30；术防御力+30	战斗回数600以上
千の魔生を奢る者	防御力+30；术防御力+30	战斗回数1000以上
コンボビギナー	命中力+10；集中力+10	战斗中达到25HIT以上
コンボハンター	命中力+30；集中力+30	战斗中达到50HIT以上
コンボマスター	命中力+50；集中力+50	战斗中达到100HIT以上
グミ嫌い	最大HP+250；最大EG+10	通关之前没使用过グミ（果冻）类回复物品
バルバトラー	最大HP+500；EG回复力+10；最大EG+25	通关前战斗中从不使用道具
アイテムゲッター	攻击力+10；防御力+10	道具图鉴收集率30%
アイテムハンター	攻击力+30；防御力+30	道具图鉴收集率60%
アイテムコレクター	攻击力+50；防御力+50	道具图鉴收集率100%
魔物学士	术攻击力+10；术防御力+10	怪物图鉴收集率30%
魔物修士	术攻击力+30；术防御力+30	怪物图鉴收集率60%
魔物博士	术攻击力+50；术防御力+50	怪物图鉴收集率100%
ビッグ富豪	EG回复力+3；防御力+21；集中力+17	所持金钱在100万以上时与有闲マダム对话（参考迷你游戏“猜硬币”）
清贫一直线	EG回复力+2	所持金钱在99以下时与有闲マダム对话（参考迷你游戏“猜硬币”）
ヒーリングスター	防御力+30；术防御力+30	将治愈石强化至最高等级
顶点の探索者	命中力+50；集中力+50；回避力+50	打开游戏中所有的宝箱
ねこねここねこ	命中力+30	参考迷你游戏“迷路的小猫”
BOXブレイカー	攻击力+30	参考迷你游戏“箱子破坏者”
カウント伯爵	集中力+30	参考迷你游戏“数箱子”

シング

名称	效果	入手方法
梦见る少年	命中力+2	初期称号
见习ソーマ使い	防御力+2	剧情入手
担保の体	术防御力+4；命中力+5	剧情入手
タイヘンナケダモノ	攻击力+7；最大HP+21	剧情入手
ソーマリンカー	集中力+2；攻击力+5；最大HP+15	剧情入手
用済みの器	术攻击力+3	剧情入手
大地、踏みしめて！	防御力+5；集中力+4	剧情入手
战友	最大EG+3；命中力+6	剧情入手
星のスピリア	EG回复力+1；集中力+4；术攻击力+7	剧情入手
传承者	防御力+7；术攻击力+4	参考支线任务“テクタ的心愿”
真・ケダモノ	集中力+9；最大EG+5	参考支线任务“温泉偷窥事件1”
真・スピリア怪盗	术防御力+9；EG回复力+1；回避力+6	参考支线任务“怪盗三姐妹”
闪く流星	最大EG+5；集中力+5	发动秘奥义结束战斗
シャイニングリンカー	最大EG+25；集中力+25	发动过シング参与的全部合体技
ものぐさリーダー	防御力+12	操作シング发动援护技一定次数
スキルコンダクター	术防御力+8	使用援护技召唤シング一定次数
男JYO队	命中力+11；术攻击力+9	将三位男性角色编入战斗队伍进行10场战斗
エターナルレギュラー	最大HP+50	战斗称号：编入战斗队伍时间最长
ソウルスマッシャー	攻击力+25；术攻击力+25	战斗称号：使用术技次数最多
大饭喰らい	最大EG+10	战斗称号：使用道具次数最多
満身创痍	EG回复力+5	战斗称号：受到伤害值最多
玉碎少年	最大HP+50	战斗称号：战斗不能回数最多
アイギス	防御力+25；术防御力+25	战斗称号：无伤回数最多
ロケットボーイ	命中力+25；回避力+25	战斗称号：在空中停留时间最长
主役でベンチ	集中力+25	战斗称号：发动援护技次数最多

コハク

名称	效果	入手方法
波打ち际の少女	回避力+2	初期称号
感情をなくした少女	术防御力+2	剧情入手
ブレイブハート	术攻击力+4；集中力+3	剧情入手
ソーマリンカー	EG回复力+2；回避力+5	剧情入手
手と手、つなげて	最大HP+10；命中力+6	剧情入手
ハーツサクセサー	攻击力+7；防御力+7	剧情入手
星のスピリア	最大EG+10	剧情入手
イカ好き	术防御力+8；集中力+6	参考支线任务“热心的婆婆”
ミソラー	EG回复力+3；防御力+9	在帝都マクス城前通过一只小狗的心灵迷宫
キックの鬼	命中力+15	参考支线任务“コハク的秘密”
樱ハリケーン	最大EG+5；集中力+5	发动秘奥义结束战斗
テアリスリンク	最大EG+25　集中力+25	发动过コハク参与的全部合体技
真の女王样	防御力+12	操作コハク发动援护技一定次数
导きの少女	术防御力+8	使用援护技召唤コハク一定次数
红三点	命中力+11；术攻击力+9	将三位女性角色编入战斗队伍进行10场战斗
战场に咲く花	最大HP+50	战斗称号：编入战斗队伍时间最长
万难一蹴	攻击力+25；术攻击力+25	战斗称号：使用术技次数最多
カワイイって得だよね	最大EG+10	战斗称号：使用道具次数最多
战乙女	EG回复力+5	战斗称号：受到伤害值最多
眠り	最大HP+50	战斗称号：战斗不能回数最多
フローレスアンバー	防御力+25；术防御力+25	战斗称号：无伤回数最多
スカイハイガール	命中力+25；回避力+25	战斗称号：在空中停留时间最长
アシストプリンセス	集中力+25	战斗称号：发动援护技次数最多
ダテじゃないナマ足	回避力+30	参考迷你游戏“赛跑”

ヒスイ

名称	果	入手方法
カナヅチ兄ちゃん	攻击力+2	初期称号
担保の体	最大HP+10	剧情入手
ダブルシューター	命中力+3；集中力+2	剧情入手
见届け人	防御力+5	剧情入手
ハーツサクセサー	术攻击力+7；最大EG+5	剧情入手
热血ハート	术防御力+7；命中力+13	剧情入手
信赖のスピリア	EG回复力+2	剧情入手
刚・ケダモノ	攻击力+8；术攻击力+10	参考支线任务“温泉偷窥事件1”
THE 小じゅうと	回避力+9；最大EG+3	到帝都右边的バレイア教会本部，剧情后通过アーカム的心灵迷宫
兄贵 OF 兄贵	最大HP+25；防御力+9	参考支线任务“スピン的梦想”
天を打ち抜く疾风	最大EG+5；集中力+5	发动秘奥义结束战斗
解き放たれし翼	最大EG+25；集中力+25	发动过ヒスイ参与的全部合体技
ふんぞり兄贵	防御力+12	操作ヒスイ发动援护技一定次数
バトル栋梁	术防御力+8	使用援护技召唤ヒスイ一定次数
男JYO队	命中力+11；术攻击力+9	将三位男性角色编入战斗队伍进行10场战斗
オンリーシューター	最大HP+50	战斗称号：编入战斗队伍时间最长
ガンスリンガー	攻击力+25；术攻击力+25	战斗称号：使用术技次数最多
金策无用	最大EG+10	战斗称号：使用道具次数最多
侠は默ってノーガード	EG回复力+5	战斗称号：受到伤害值最多
气绝野郎	最大HP+50	战斗称号：战斗不能回数最多
ハリケーンカーテン	防御力+25；术防御力+25	战斗称号：无伤回数最多
エリアルアーチャー	命中力+25；回避力+25	战斗称号：在空中停留时间最长
カバリングファイア	集中力+25	战斗称号：发动援护技次数最多

ベリル

名称	果	入手方法
宫廷画家志望	命中力+2	初期称号
契约踏み倒し	攻击力+3	剧情入手
キャンバスアタッカー	术防御力+4；命中力+5	剧情入手
未来の巨匠	集中力+5；攻击力+2；防御力+7	剧情入手
梦のスピリア	术攻击力+8；回避力+4	剧情入手
新人师匠	最大EG+5；术防御力+8	参考支线任务“心结”
かぶり物コレクター	EG回复力+2	参考迷你游戏“餐馆服务员2”
一番弟子	集中力+6；最大HP+15	在云上の村ブランジュ山顶附近的房间通过アラゴ的心灵迷宫
笔は剑よりもつよし！	最大EG+5；集中力+5	发动秘奥义结束战斗
プリズムカラーズ	最大EG+25；集中力+25	发动过ベリル参与的全部合体技
高飞车绘描き	防御力+12	操作ベリル发动援护技一定次数
战术アーティスト	术防御力+8	使用援护技召唤ベリル一定次数
红三点	命中力+11；术攻击力+9	将三位女性角色编入战斗队伍进行10场战斗
ウイニングプランナー	最大HP+50	战斗称号：编入战斗队伍时间最长
主炮娘	攻击力+25；术攻击力+25	战斗称号：使用术技次数最多
绘描き马鹿	最大EG+10	战斗称号：使用道具次数最多
绊创膏ガール	EG回复力+5	战斗称号：受到伤害值最多
ゾンビーウィッチ	最大HP+50	战斗称号：战斗不能回数最多
カフヴァールハット	防御力+25；术防御力+25	战斗称号：无伤回数最多
艺术は跳跃だ！	命中力+25；回避力+25	战斗称号：在空中停留时间最长
魔女っ子デリバリー	集中力+25	战斗称号：发动援护技次数最多
ウワサの看板娘	回避力+30	参考迷你游戏“餐馆服务员2”

イネス

名称	果	入手方法
运び屋社长	术攻击力＋2	初期称号
KAIRIKIレディ	攻击力＋4；命中力＋4	剧情入手
一文无し	术防御力＋6	剧情入手
特务部队少佐	EG回复力＋2	剧情入手
恐怖の若叶マーク	命中力＋10	剧情入手
ブニブニのタブタブ	最大EG＋10	剧情入手
スピルーンチェイサー	术攻击力＋7；回避力＋5；集中力＋4	剧情入手
希望のスピリア	防御力＋8；最大EG＋5	剧情入手
ビギナーママ	防御力＋4；回避力＋9	参考支线任务“母亲的料理”
よいどれ美人	攻击力＋6；术攻击力＋8	参考支线任务“乐仙酒”
传说の社长	防御力＋8；术防御力＋8	参考支线任务“禁忌之书”
OH!ハイパワー	最大EG＋5；集中力＋5	发动秘奥义结束战斗
他人じゃない关系	最大EG＋25；集中力＋25	发动过イネス参与的全部合体技
社员任せ	防御力＋12	操作イネス发动援护技一定次数
ワンマンオーナー	术防御力＋8	使用援护技召唤イネス一定次数
红三点	命中力＋11；术攻击力＋9	将三位女性角色编入战斗队伍进行10场战斗
THE 女杰	最大HP＋50	战斗称号：编入战斗队伍时间最长
一姬倒千	攻击力＋25；术攻击力＋25	战斗称号：使用术技次数最多
浪费社长	最大EG＋10	战斗称号：使用道具次数最多
伤だらけの女	EG回复力＋5	战斗称号：受到伤害值最多
お疲れ姐さん	最大HP＋50	战斗称号：战斗不能回数最多
身持ちハード	防御力＋25；术防御力＋25	战斗称号：无伤回数最多
スプリングシャーク	命中力＋25；回避力＋25	战斗称号：在空中停留时间最长
下の画面の力持ち	集中力＋25	战斗称号：发动援护技次数最多

クンツァイト

名称	果	入手方法
结晶界の遗产	EG回复力＋2	初期称号
冷彻な机械人	攻击力＋8；回避力＋6	剧情入手
おしかけ护卫	防御力＋5；命中力＋4	剧情入手
热血守护机士	攻击力＋6；最大EG＋1；集中力＋4	剧情入手
希望を见た者	回避力＋12	剧情入手
ライクヒューマン	最大HP＋15；回避力＋7	剧情入手
意思のスピリア	术防御力＋20	剧情入手
ナベフレンド	最大HP＋15；术防御力＋7	参考支线任务“料理爷爷”
メカ・ケダモノ	EG回复力＋2	参考支线任务“温泉偷窥事件1”
修罗场のアシュラ	最大EG＋5	来到帝都的宿屋，和オーブ一家对话后通过アン的心灵迷宫
鬼动战士	最大EG＋5；集中力＋5	发动秘奥义结束战斗
システムフルオープン	最大EG＋25；集中力＋25	发动过クンツァイト参与的全部合体技
サモンバトラー	防御力＋12	操作クンツァイト发动援护技一定次数
テキパキ执事	术防御力＋8	使用援护技召唤クンツァイト一定次数
男JYO队	命中力＋11；术攻击力＋9	将三位男性角色编入战斗队伍进行10场战斗
バトルコア	最大HP＋50	战斗称号：编入战斗队伍时间最长
エクシードエース	攻击力＋25；术攻击力＋25	战斗称号：使用术技次数最多
燃费最悪	最大EG＋10	战斗称号：使用道具次数最多
イノシシゴーレム	EG回复力＋5	战斗称号：受到伤害值最多
半坏机士	最大HP＋50	战斗称号：战斗不能回数最多
デュアルクロス	防御力＋25；术防御力＋25	战斗称号：无伤回数最多
スカイライダー	命中力＋25；回避力＋25	战斗称号：在空中停留时间最长
サポートブレイダー	集中力＋25	战斗称号：发动援护技次数最多

全特殊援护技入手方法一览

在上期杂志中已经提到了特殊援护技，实际上所有援护技都是可以在流程中获得的，毕竟通关购买一个就需要 500 点 GRADE 值，全部购买也是不现实的。另外由于绝大多数没有时间限制，这里就不给出最早可以触发时间了，部分内容还请参考后面的“支线任务事件”内容。

序号	贵重品	援护角色	入手方法
1	サドル付きのホウキ	アーチェ（阿琪）	参考支线任务事件“温泉偷窥事件 2”
2	密航者の铠	スタン（斯坦）	在怪植物の树海（请参考“隐藏地图”）最深处发生剧情，之后进入逃亡者心灵迷宫最深处干掉BOSS，返回后入手贵重品
3	黑革のチョーカー	イリア（伊莉娅）	参考支线任务“心结”。
4	少年猎师の变な手甲	リッド（里德）	入手序号19的贵重品后，来到云上の村ブランジュ，在素材屋附近会碰到エカイユ，再前往山顶发生剧情入手贵重品
5	青いスカーフ	ロニ（罗尼）	来到帝都エストレーガ左边的帝国军本部，进入将军グロシュラー的心灵迷宫，在最深处剧情的选项中选择“斧”后入手贵重品
6	假面のようなもの	ジューダス（裘达斯）	参考迷你游戏“餐馆服务员2”
7	真っ赤なブーツ	ロイド（罗伊德）	参考迷你游戏“赛跑”
8	赤い宝玉のブローチ	プレセア（普蕾希娅）	参考支线任务“母亲的料理”
9	取っ手付きの棒	マオ（玛奥）	来到观测基地ラプンツェル通往最终迷宫的传送点，完成机器人コランダーム的心灵迷宫后入手贵重品
10	金色の额あて	ティトレイ（迪特雷）	参考支线任务“黄金钟”
11	螺子の手袋	セネル（赛内尔）	参考支线任务“スピン的梦想”
12	インテリメガネ	ジェイド（杰德）	隐藏迷宫完成后回到ナム孤岛，调查イーロイ旁边地面上发光的物品后入手贵重品
13	不气味な人形	アニス（阿妮丝）	参考支线任务“コハク的秘密”
14	使用人のベスト	ガイ（凯）	斗技场等级5的挑战完成后与ガイ战斗，胜利后入手贵重品
15	山吹色のタイ	ナタリア（娜塔莉娅）	获得序号为 21 的贵重品后，进入帝都エストレーガ的マクス城，完成女王バライバ的心灵迷宫后入手贵重品
16	白いマフラー	カイウス（卡伊乌斯）	来到帝都エストレーガ的宿屋，和オーブ一家对话完成アン的心灵迷宫后入手贵重品
17	大轮の发饰り	ルビア（露比亚）	参考支线任务“热心的婆婆”
18	大きな剑	ルカ（鲁卡）	参考支线任务“坑道深处”
19	ガンホルダー	イリア（伊莉娅）	参考支线任务“记忆丧失”
20	明星の腕轮	ユーリ（尤利）	参考支线任务“乐仙酒”
21	もう1つのバイハルト	カルセドニー(卡尔赛德尼)	参考支线任务“地下遗迹バオウルフ”
22	纵ロール	コランダーム(科兰达姆)	观测基地ラプンツェル，获得序号9的援护技后，将排头角色换为ベリル，连续与机器人コランダーム对话十数次后入手贵重品
23	罪 to X	テツ＝ハガネ（铁＝钢）	参考支线任务“抛弃罪恶”
24	青水晶の杖	ギルガメス(吉尔伽美什)	最终迷宫的BOSS战前，在有3个传送点的房间里，走两边的可选送到流沙区域。在靠右的位置陷下去，下层最右上方入手贵重品
25	战乙女の羽付き兜	ワルキューレ(瓦尔基里)	在重想空间ヘルウェルズ救出20个以上的イーロイ族同伴后在ナム孤岛新开启的区域捡取贵重品。
26	电池	ワギャン（瓦强）	在重想空间ヘルウェルズ救出30个以上的イーロイ族同伴后在ナム孤岛新开启的区域捡取贵重品
27	赤	三岛平八	在帝都エストレーガ的マクス城所在处，与左边高台处名为リン的人对话，进入其心灵迷宫最深处发生剧情后入手贵重品
28	风の帽子	クロノア（克罗诺亚）	与观测基地ラプンツェル出口左边的机器人ベルロウＸ对话，通过其心灵迷宫后凑齐“星念石”“イムの御石”“クワトロエッジ”与其换取贵重品
29	秩序の白圣母	KOS–MOS	参考支线任务“过去的片段”
30	ピンクの衣装	弥生	参考支线任务“神秘囚犯”

支线任务事件

本作比较厚道的就是绝大多数支线任务都没有时间限制，所以以下大部分任务均可以在打完最终BOSS后进行，而少数几个有时间限制任务会放在最后并注明。另外由于篇幅问题，这里无法为各位读者一一列出所有支线任务，但是牵扯到重要物品及称号的任务都有列出，还请对照前文查阅。

友情提示：凡是任务牵扯到进入心灵迷宫的请提前存档。

X.温泉偷窥事件1



来到愈しの乡グース，和温泉屋的老板娘对话选第1项支付100ガルド后，先走右边泡一次温泉，会发生偷听事件。第二次继续与老板娘对话选第1项，三位女性角色离队后我们就可以带着三位男主角来到村子右下角的一条小路，与ロマン少年对话后用ソーサラーリング（红）烧毁其身后的杂草前进，再用ソーサラーリング（蓝）打碎挡路的巨石，用ソーサラーリング（绿）来到最后的温泉上方发生剧情。

可惜众人看到的却是……具体情况自己看吧，剧情后入手称号。如此当然不甘心，再去一次，依然可耻地失败了。最后还可再去一次，终于看到了3位女主角的身影，可惜的是3人却起了内讧，争执中从房顶摔了下来，剧情后3位女主角归队。

X.温泉偷窥事件2

上一事件结束后，再次来到温泉屋与老板娘对话选择第1项，三位女主角离队。之后进入左侧的女性入口发生剧情，老板娘会让3位男主角照看一下店面。此时几人动了邪念，如果选择第1项则可以增加好感度；若选择第2项突入女性浴池则会发生剧情并入手贵重品。

X.地下遗迹バオウルフ

进入帝都エストレーガ就会发生剧情，之后获得“遗迹のカギ”。来到沙漠中的オアシス（绿洲），然后从下方走3条分叉的中间那条路，下个场景就可以看见遗迹了。

遗迹内的支线任务道路不算复杂，需要来回在几层之内穿梭。有些门需要搬动机关才能开启，如果哪条路走不通就返回探索其他道路吧。在尽头遇见カルセドニー，帮助他干掉BOSS后获得贵重品。

X.母亲的料理

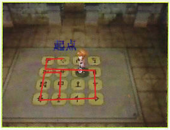
进入交易の街ヘンゼラ后就会发生剧情，之后去广场的素材屋对话得所需食材刚到港口。出大地图来到南方的港口后剧情获得“三色ピザの食材”，之后再返回交易の街ヘンゼラ的宿屋发生大段剧情，最后获得贵重品和称号。

X.坑道深处

来到アンダール坑道中间的大厅，此时リチャ解开了通往深处的大门。坑道深处的地形并不复杂，但是每通过一层后都需要解开一个谜题才能继续前进（关于3个谜题的解法如图所示）。在最深处有众多宝箱的地方会发生BOSS战，胜利后在宝箱中获得贵重品。







X.コハク的秘密

进入隐れ里ノークイン储存点上方的屋子，与村长シーラ对话后进入其心灵迷宫最深处发生剧情。出来后进入上方コハク的房间时发生剧情，カイア出现。到左边进入カイア的心灵迷宫最深处发生剧情，再出来就是突入少女之屋机会了，可惜在屋内看到的却是……剧情获得称号，对话结束后再调查上方的人偶获得贵重品。

X.神秘囚犯

来到帝都エストレーガ左边的帝国军本部，与右边监狱中的チッ对话后进入其心灵迷宫最深处发生剧情。出来后切换一下场景再回来，与左边的他对话后继续到监狱里进入其心灵迷宫最深处。反复如此，当第3次来到他的心灵迷宫最深处时会有BOSS战发生，之后入手贵重品。另外每次在心灵迷宫最深处的对话现选项一律选择“知りたい”。



X.记忆丧失

在交易の街ヘンゼラ从教堂向左走，在路上会发生遇到エカイユ的剧情。之后来到娱乐都市ユーライオ，在最右区停机坪上面与アーメス对话。再返回交易の街ヘンゼラ，来到最上方チェン大人的官邸，进入エカイユ的心灵迷宫最深处后发生剧情后入手贵重品。

X.スピン的梦想

进入桥上圣都ブランスール北部的孤儿院后发生剧情，然后与左边走廊上的スピン对话，进入其心灵迷宫最深处时，剧情对话选择“真实を告げる”。出来后剧情获得称号，然后来到下方的孩童游戏场所，必须在小沙堆的正下方调查才可入手贵重品。

X.乐仙酒

在桥上圣都ブランスール商业区的チェン商会支店与柜台的服务员对话，选择第1项接受任务。之后出大地图，来西边附近的港口，剧情后与旁边的サンゴ对话前往“ゲミラ岛”。将岛上的敌人全部干掉后获得“ゲミラ”，再与岛上的老头对话后获得“乐仙酒”，剩下的就是返回チェン商会支店去交任务了，最后获得称号。

上面的任务完成后再次来到港口时，与サンゴ对话后还可再去一次“ゲミラ岛”。将岛上的敌人全部干掉以后中间空口位置出现一只怪物，进入其心灵迷宫后打败BOSS后剧情入手贵重品。

X.过去的片段



飞到沙漠上的传送点时选择“结晶界へ行く”，再步行到右边的结晶都市ワンダリデル。进入后一直上进入大厅，通关传送点来到控制室一样的地方后调查面前的装置两次都选择第1项就能回到过去的结晶都市了。

来到过去时，先从左边的楼梯下去进入中间的传送点后来到“いばらの森”。之后可以了解到过去的一些剧情，而在右边房间机器人コランダーム所在附近调查机关就会有货物运过来，到上面调查后入手贵重品。

X.心结

在大地图左上角的南ペンデローク港与船上的サンゴ对话后进入其心灵迷宫最深处，剧情后在再前往交易の街ヘンゼラ最北边チェン的官邸。在里面发现チェン后，进入其心灵迷宫最深处发生战斗。出来后拉动旁边的机关后调查金库获得贵重品，出门后剧情还能获得称号。

X.テクタ的心愿

雾の村レーブ的治疗所与テクタ对话发生剧情，出村后返回再与其对话。之后再出村并返回，来到北方的小屋中，进入テクタ的心灵迷宫最深处发生战斗。出去后剧情习得シンゲ的特技“思刃金刚波”并获得称号。

X.黄金钟

来到湖上の都シャルロウ，不坐船和右侧的一个老人对话后选第2项打听到有关黄金钟的消息。之后来到交易の街ヘンゼラ，在上方チェン官邸的办公室发生剧情后出大地图，来到下方大陆左侧的西オールドマイン港。进入前方箱子的心灵迷宫最深处发生BOSS战，出来后入手“黄金の钟”。返回湖上の都シャルロウ，与最初的老头对话，剧情后入手贵重品。

X.抛弃罪恶

获得序号为“2”、“10”、“11”、“20”的贵重品后，来到地图东方小岛的“忘れずの森”（位置请参考“隐藏地图”）。与尽头的チッ对话后进入任意某人的心灵迷宫会发生BOSS二连战，每场战斗都有两个之前任务打过的BOSS，难度不低，胜利后获得称号并入手贵重品。

X.料理爷爷

在隐れ里ノークインの储存点右侧的房间，与老头对话后需要完成收集料理食材的3个任务，所需素材如下，全部完成后获得称号。

料理名	所需食材
雪の女王のナベ	女王茸
イカミソナベ	スメルイカ、
魔物ナベ	グングニル贝、古代鱼のひれ、妖虫の触角、ブリッド・ビーの蜂蜜

X.怪盗三姐妹

①来到帝都エストレーガ广场的地图，在上方地图切换处右侧靠近海的位置，与ネコ目の女对话后进入其心灵迷宫，最深处得知密码为"4649"，之后利用密码打开左侧商铺后面的一个宝箱。

②来到桥上圣都ブランスール的商店区，在下方草坪上与ネコ鼻の女对话，进入其心灵迷宫最深处后得到提示，简单计算便可得出密码为"59603"，之后利用密码打开在左侧区域沙滩上的宝箱。

③最后来到勇者の塔キングクロス，爬到塔顶与ウサ耳の女对话，进入其心灵迷宫最深处后得知密码是她的三围，出来后根据クンツァイト的目测的数值输入密码"826789"后发生剧情，得知真正的密码是其理想的三围，于是输入"885887"。剧情后获得キュッポン（シング的换装饰品）以及称号。

X.害羞的小绵羊

来到云上の村ブランジュ，在ベリル家前发生剧情碰到一只黑色的小绵羊，然后进入左边的洞口发生剧情。之后在左边的路口找到小黑羊，进入它的心灵迷宫最深处，出来后获得"ベルルの毛玉"（ベリル的换装饰品）。

X.沙漠寻宝

来到沙漠中的绿洲，与オアシスの男对话后通过其心灵迷宫后获得藏宝地点的提示，之后从北方出街道。在很大一片沙漠区域的正中间有块大头石，站在下方调查石头后按照左10步→下3步→左7步的顺序来到一块很小的草堆附近（按住B可帮助搜索范围），调查草堆后获得"ハッスルベルト"（イネス的换装饰品）。

X.大海寻宝

进入大地图沙漠下方的落命の荒野，不要前进，转身出街道来到シェラ砂漠。向东走来到下一个地图キャンプポイント，与上方倒地的冒险家对话通过其心灵迷宫后获得藏宝地点的提示。来到大地图最下方的南オールドマイン港，与船上的サンゴ对话后出发寻找宝物，之后会在海上发生BOSS战，胜利后获得"イカリング"（コハク的换装饰品）。

X.禁断之书

需要在通关前完成，来到水上都市シャルロウ的图书馆，与柜台里面的图书馆员对话后发生剧情。之后来到桥上圣都ブランスール的大圣堂，在右边的图书室找到"禁じられた史书"后拿回给图书馆员即可完成任务，并获得称号。

X.热心的婆婆

注意此任务分三个阶段完成，错过就只能等2周目了，这也是本作惟一一个严格限时的重要任务了。

①游戏一开始出发寻找コハク的碎片时与静かな渔村シーブル左下方的おばさん对话发生剧情。

②离开帝都下水道后抽空返回静かな渔村シーブル再次与左下方的おばさん对话获得コハク的称号。

③后期从隐れ里ノークイン出来后，返回静かな渔村シーブル的シング家门口后发生战斗，胜利后获得贵重品。

斗技场

斗技场位于娱乐都市ユーライオ的最上方，来到这里后与右上方接待处的服务员对话后可以开始挑战个人战，首先只能参加等级1的挑战，每个等级共有5场战斗，完成该等级才可进行下个等级的挑战。另外在斗技场中战斗虽然不能随便使用道具，不过却可以使用治愈石，提前设定好会令战斗轻松不少。总之斗技场整体难度并不高，建议后期再来挑战。而完成等级5的挑战后，所谓的"最强剑士ガイ样"乱入，战胜他后获得贵重品。

级别	奖品
LV1	1000ガルド，セフィラ
LV2	2000ガルド，ダイス
LV3	4000ガルド，ブルーセフィラ
LV4	8000ガルド，ブルーダイス
LV5	16000ガルド，覇道の纹章

BOSS ガイ

HP：52800　弱点：打

ガイ的攻击迅速而敏捷，如果被其击中很容连续中招，建议与其正面碰撞时发动"星尘绝破"冲到其背后，那么等待他的攻击快要结束时就迅速破钢体并且进行弱点攻击以及连携攻击即可解决他。

迷你游戏

部分迷你游戏需要改变排头角色分别进行，每人完成后可为获得自己的称号。而改变排头角色的方法为在菜单中将指针选择到该角色头像时按Y键。

X.数箱子

在游戏中的许多港口的出口附近，和一名船员对话后可以进行数箱子的小游戏。规则是在60秒之内数出箱子的数量，按L/R键可以旋转视角，这样数起来就简单多了。而后期来到东オールドマイン港，尽可能多得数箱子达到一定回合后还可以获得称号"カウント伯爵"。

X.餐馆服务员1

系列的传统之一，在帝都エストレーガ的宿屋最上方的エントリー娘对话后开始打工。游戏方式为等待的客人头顶上出现"！"后与其对话进行点菜，记住菜名后之后与左上方的服务员对话开始做料理，稍等几秒钟料理就做好了。再与其对话就可以将料理送给客人，注意点菜和端菜都不要让客人等太久，否则直接判定失败。

X.餐馆服务员2

游戏后期进入雾の村レーブ的宿屋，在左侧发生剧情后会可以进行点菜的小游戏。连续完成3回合后来到云上の村ブランジュ，在ベリル家的2层发生剧情后返回雾の村レーブ的宿屋，此时入手称号与贵重品。上一事件完成后，再次来到雾の村レーブ的宿屋与上方的男子对话，连续完成5回合的点菜游戏后还可以获得称号"ウワサの看板娘"。

X.赛跑

游戏后期来到湖上の都シャルロウ，坐船进入市中心时发生钱包被偷的剧情，之后向右进入教会发生剧情，コハク会追出去，对话后选择第1项与其进行赛跑。根据他所规定的路线尽量跑直线，获胜不是问题。之后可以再找他比赛，还可获得一些物品。

当第3次与其对话后需要进入其心灵迷宫，最深处发生剧情后开始最后的较量。这次他跑的速度比较快，必须操作コハク进行卡位才能赢得胜利，之后入手贵重品与称号。



X.迷路的小猫



一进入娱乐都市ユーライオ后，与地图中央位置的小女孩对话后选第1项开始寻找小猫。一共找见8只即可，他们就隐藏在地图中各处，不难发现。另外此时还有一些小狗混在其中滥竽充数，可以不理它们。有部分无法够到的地方需要使用ソーサラーリング（绿）就可以抓住它们，各自完成后获得称号"ねこねここねこ"。

X.箱子破坏者

在娱乐都市ユーライオ斗技场所在地图中间的位置，与エントリー娘对话后选择第2项"箱坏し"后在限定时间内利用ソーサラーリング（蓝）将所有箱子打碎即可获得物品奖励与称号。

与エントリー娘对话选择第1项"箱クジ"则会玩一个相当于赌博的游戏，依然需要利用ソーサラーリング（蓝）来打开箱子获取素材。共有4个等级，等级越高能从箱子里获得的素材越珍贵，但随机性比较大。

X.猜硬币

在娱乐都市ユーライオ宿屋所在处，乘电梯选择スイートルーム来到上层房间，与有闲マダム对话后选择"胜负する"，之后需要进行一个猜硬币的小游戏。规则很简单，他的3个手下会不停交叉换位，只要盯准一开始拿到硬币的人就不会选错。不过第3次实际上硬币在有闲マダム自己手里，所以就别费脑筋猜了。

胜利与否其实影响不大，之后通过他的心灵迷宫发生剧情。出来后可以在房间里搜刮4样物品，并且此后当我们持有很多钱或者很少钱的时候都可以找其对话获得不同称号。

游戏进行时 IT'S GAMING

挖掘二线精彩 品味热门流行

本期主持：TT



先借这块地方给您拜个年。我个人的感觉过年和暑假最大的不同在于甭管是上班的还是上学的都会放假，所以这个时间最适合找到平常很难凑齐的朋友一起玩游戏啦，祝各位玩的愉快！

经过了圣诞节商战众多游戏的井喷，过年前的这段时间游戏市场显得非常平静。不过相信积攒了一年不管是哪个平台的玩家应该都有不少游戏还没来得及体验吧，过冬的粮食应该还是足够的。本期为大家补上PSP两个近期发售游戏佳作的简单入门。另外再次敲响的“责任之铃”小版块也为大家带来了兼具实用性和趣味性的特别内容，希望各位COD WAW的战友们能够笑纳。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000
Email: guide@ucg.com.cn 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

DJMAX携带版 黑色立方

从又酷又懒到很酷很难

两个月前，当“DJMAX FANS”为《酷懒之味》（以下简称《酷》）过于照顾新手的制作倾向而感到不满时，却很可能已经落入韩国P社的圈套，因为渴望挑战的玩家不得不期待起《黑色立方》（以下简称《黑》）来。《黑》在难度方面的确没有让玩家失望，甚至有些地方让新手望而生畏，不过就系统玩法而言，变化并不算太多。由于上次介绍《酷》时比较详细，因此这次只针对新作的系统变更点进行介绍。



原名	DJMAX PORTABLE Black Square		
机种	PSP	类型	音乐

摇杆指令变更



摇杆指令增加了规定方向的指令，如果指令提示为向上或向下的箭头，那么摇杆就要推向上或是下的方向。没有按照指定方向推摇杆，会算成MISS。由于《黑》中摇杆指令提示的时间很短，所以一定要注意。

增加绿色指令

指令中每隔一段时间，就会出现一个绿色的特殊指令，每次按对后会获得额外的加分，第一个为1000分，之后每按中一个绿色指令递增1000分，但如果MISS了一个绿色指令，那么下一个会从1000分重新计算。而且漏掉绿色指令还会造成背景音乐暂时消失的小惩罚。这一系统在对战时有可能扭转乾坤，总之绿色NOTE一个别漏就是了。

按键模式变更

取消了为高手所不屑的2键模式，解禁了6BFX（8键）模式，不过因为容错系统的存在，可人为将游戏变为“永久性2键模式”。

俱乐部模式变化

俱乐部模式的最大变化是变得非常难！（注意，是“非常”）像《酷》的俱乐部那样混个通关不太可能。首先是不能靠连续打已经战胜的对手来提升排名，这样一来，就算出现新的俱乐部，排名达不到标准还是不能进入；其次，在与其他DJ比试的俱乐部中，增加了连续打多首曲子的任务；另外，战胜某些DJ会出现隐藏任务，其难度一般都比较变态，而游戏中期甚至会出现“总命中率100%”之类的让人绝望的任务！虽然少量任务也可以跳过，但《黑》的俱乐部模式基本没有捷径可走，得靠真本事。

新增容错系统

这个系统在音乐游戏中算是很新颖的，其存在几乎可以让《DJMAX》变成《太鼓之达人》那样只用两个键来玩。具体说来就是当按错键但是按照节奏按键时，那么系统就不算你MISS，连击也不会中断，包括FX模式的L键、R键指令以及摇杆指令都可以用其他按键代替，两个指令同时按时，也可以用按任意两键同按的方式蒙混过去。只是容错状态的得分会比较少。这个系统很大程度上照顾了新手，但容错系统不能选择关闭，因此在玩家中以反感的居多。

修正AUTO效果BUG

《酷懒之味》中NOTE效果器AUTO存在BUG，比如AUTO+3就是指可以帮玩家抵消三次MISS，漏掉的指令命中率以1%计算，不会令连击中断。但在遇到长条指令MISS时，连击会中断，可在成绩发表画面中却显示ALL COMBO。在《黑色立方》里，终于解决了这个BUG，长条指令MISS在有AUTO效果帮忙的情况下，连击是不会中断的。



FEVER系统变化

新增的FEVER×7在《黑色立方》中变为了主流，无论是一些俱乐部模式关于FEVER的任务挑战，还是单纯追求高分，FEVER×7都是必要条件。在《酷》中，FEVER×5的气槽是可以累积的，甚至可以积满5条气槽一下爆出5倍来，《黑》中的FEVER×5效果也相同，但是FEVER×7的气槽只能一条一条爆，要达到最高的7倍，歌曲指令的密度要有保证，而且要尽量多按出100%的命中率，这样气槽才涨得快，才有更多机会形成连锁，难度和技巧性自然要比FEVER×5高出许多。

与酷懒联动之后



《酷懒之味》与PSP的其他三作联动只能增加一些曲目和道具，不过用《黑》的LINKDISC模式联动《酷》，便可以使用新系统去玩《酷》的歌曲了，（这一点和PSP版《DJMAX》二代联动一代的情况比较相似）而且还会增加6BFX模式，部分6B曲目会追加高难度谱面，对于嫌《酷》难度低的玩家来说，这一作又有了重玩的价值。

中文风向标 喜欢体验飞空艇冒险氛围的玩家注意了，NDS游戏《思乡之风》已经在近日推出了完全汉化版，在这款角色扮演游戏中你将可以体验到飞空艇空战和角色战斗两种不同的感觉哦。

超级星尘 携带版 遨游星空下，穿梭陨石间！

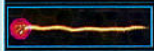
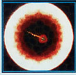
原名	Super Stardust Portable		
机种	PSP	类型	射击

本作是于 07 年登陆 PS3 的下载游戏《超级星尘　高清版》的移植作品，游戏超炫的画面、简单的操作和爽快的战斗获得了 PS3 玩家和媒体的一致好评。此次移植作品依旧延续了前辈的上述优点，崭新的 Impact 模式更会让游戏性满点！



阳光成员 依然盆盂

武器介绍

	Rock Crusher	绿属性，按键不放为规则扇形散弹，连按键为无规则弹幕，射程较短
	Gold Melter	黄属性，按键不放为直光束，连按键为波浪光束，同时按住三个键为螺旋光束
	Ice Splitter	蓝属性，按键不放为密集光束，连按键为扩散型光束，射程较远
	BOOST	全属性，助推时有攻击判定且此时自机处于无敌状态
	BOMB	全属性，以自机为圆心的扩散性炸弹

※说明：武器的属性分别由绿、黄、蓝三种颜色来表示，运用不同属性的武器来消灭与武器颜色相同的敌人会达到事半功倍的效果。

经验技巧

1. 画面右下方的"得分倍率"是获取高分的关键，在连续攻击敌人一定程度后倍率会一直上涨，此时获得的分数也相应成倍增长。另外，过关所用的时间越短、倍率越大获得的奖励分数就越高。



2. 补充武器的能量块每吃一个相对应武器的能量就会上升 7% 或 8%，达到 100% 后再吃一个就会在一定时间内保持 200% 的狂暴状态。

3. 一般包含在陨石中的绿矿石被打破后只有 2 个或者 5 个能量块，当不停攻击陨石后造成连击会出现大型绿矿石打破后得到 20 个能量块。在对付虫子的时候建议采用与其相对应的武器攻击，绝对不要使用 Gold Melter 的螺旋光束，虽然这种攻击可以将光束围住自机但是攻击力远远不够。

第五关BOSS对策

建议打法： 最终 BOSS 有三种形态，依次是绿属性的四个炮筒密集扫射【1】，黄属性的三个电锯【2】和蓝属性的四个炮筒扩散发射【3】。无论哪种形态，尽量采取近身并保持和 BOSS 行动一致的方法攻击。在绿、蓝属性状态下，将 BOSS 的炮筒打坏后它的子弹速度和数量都会上升，在 NORMAL 难度下破坏两根炮筒之后基本就无法再近身攻击，此时就需要采用先拉开距离再靠近的方法将其解决。



1



2



3

责任之铃

《使命召唤　战火世界》的地图非常大，存在的 BUG 也非常多。地图中的 BUG 主要分为两大类："遁地"以及"飞天"。下面主要给各位玩家介绍几个在网战中比较常见的 BUG 及其进入方法。利用某些 BUG 进入隐蔽的地带可以使自己完全处于无敌状态，几乎是不会被敌人干掉的。但由于某些 BUG 过于变态，所以请谨慎使用。^_^（本文使用的图片是 PS3 版的屏摄）

阳光成员 KarinP

惊天地图BUG

遁地一式



地图： Castle

方法： 沿着油桶处的墙壁来回快速跑动，使自己融入墙壁里，在跑动的时候有几率掉进油桶下方的地图空挡。



最常见的 BUG，进入后完全使自己隐形，而且移动范围很广，覆盖了半张地图之多。可以看见从地图下方能够从任何角度攻击敌人，用刀用枪都可。属于最变态的 BUG 之一，在 WAR、HQ、SD、TDM 等模式下完全处于无敌状态。一句话，过来的都得死。

遁地二式



地图： Roundhouse

方法： 地图最上方的铁栅栏处以不断跳跃的方式钻过去，然后走到地图下方的空白档，然后需要爬过一些地方才能到达地图中央。

进入后也能使自己处于半无敌状态，不过能看见的视野有限，限制于在地图中央附近，在 WAR、SD、TDM 模式下有实用价值。惟一的缺点就是不对空袭免疫，部分地方还需要保持蹲下的姿势。

飞天一式



地图： Castle

方法： 踩在木桶上方跳跃到对面的木桶处，然后爬上红色的围栏，沿着围栏走到尽头的石塔底下，以蹲下的姿势按跳跃键，然后就能升天了。

这张地图除了能"遁地"以外，还有个地方可以"飞天"，但实用程度远远不及"遁地"。这个方法可以使地面上的敌人看不见你，因为视线的原因。当然对于高手来说这是无效的，缺点在于一上去容易被对面阁楼的敌人发现，而且要下来很容易摔死。仅在 WAR 模式里稍微有点用处。

飞天二式

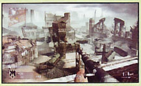


地图： Cliffside

方法： 踩着下面的石头不停地往上跳，然后用身位的最高点以蹲下姿势按跳跃键，注意上去后会浮空，需要稍微下来一点才可。

爬上去能够看见前方大片空地，右面也可看得很远，是狙击的理想位置。WAR 模式里是防守第 2 面旗帜最理想的狙击点，而且不用担心被狗咬到，惟一的缺点是要爬上去比较累。

飞天三式



地图： Roundhouse

方法： 装备有刺刀的武器，然后需要敌人站在吊杆这，利用刺刀攻击时的无敌前进间隙（在对准敌人的时候会自动向前一步做出刺刀的动作），再配合吊杆这个跳板就能飞起来，可以看见最远能飞上对面的屋顶。

其实这个 BUG 没什么实际意义，借用了刺刀的 BUG 可以飞天，非常有趣，但限制条件比较多。

刀枪不入



地图： Makin

方法： 不断以跳跃进入石头里面，但不要跳过头了，然后蹲下即可融入石头中。

和 FA 战队队长 haitun123TDM 作战时无意发现的，优点是刀枪不入，而且非常隐蔽，一般很难被敌人发现。在 SD 模式中一人即可守住 B 点。HQ 模式下也有实用价值。缺点是必须蹲到位，不然还是会被敌人打死，而且貌似能被火箭弹炸死。

中文风向标 想在寒冷冬日体验夏日的感觉？其实一点都不难。PSP 平台的《我的暑假：昆虫博士与天边山的秘密》汉化版已经推出了，如果你之前因为语言的原因而不能体验它的乐趣，不妨在过年时拿出来放松一下。



GO MY Wii!

Wii新年购机优化方案



买Wii？给个理由先！

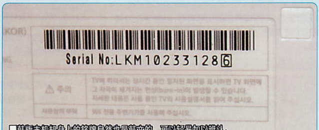
全球销量第一的次世代主机、最突破传统的游戏机、玩法最另类的主机……这些宣传口号对于广大玩家来说早已没有新鲜感了。诚然，凭借独特的游戏理念，Wii博得了大量非主流玩家的青睐，那么对于依旧热衷于传统游戏的玩家来说，Wii值得购买的理由到底是什么呢？其实答案很简单，因为在PSP上大获成功的《怪物猎人》以及被视为日本国民级角色扮演游戏的《勇者斗恶龙Ⅹ》已经宣布将登陆Wii，两个日本游戏大厂的高调举动似乎已经成为业界趋势的风向标，我们不难预测，在不久的将来，大量日式传统游戏的续作会陆续出现在Wii上。不仅如此，作为东家，任天堂自社的一线游戏品牌自然也会如数在Wii上开花。既然事已如此，那么在游戏狂潮降临之前尽早购入一台Wii，自然是十分必要的了！

文 炎骑士&玛娜 美编 一刀

Part.1 主机购买篇

购机要点① 区域版本要认清

可能一些读者对于Wii的区域版本已经有了一定程度的认识。不过，我们在这里依然提醒大家，除了以往最为常见的日版主机以及少有货源的美版机和欧版机之外，现在出手的话还可以选择购买韩版主机和台版主机。选择日版主机的好处自然是显而易见的，拥有海量对应版本的游戏、不论是升级还是改机都十分方便，而且货源也相对充足。韩版主机的出现则可以算作是近几个月以来才有的事情，并且在销量上大有超越日版主机之势。由于受金融危机的影响，韩元在几个月内出现大幅度贬值，加之目前软改刷机技术的逐渐成熟，“价格便宜量又足”的韩版主机才得以摆上国内游戏店的货架。不过，由于韩语的受众程度远没有英语和日语那样高，所以购买韩版Wii主机的大多数玩家只能忍受犹如天书一般的韩文啦！



□韩版主机机身上的铭牌自然也是韩文的，可以轻易加以辨认。

购机要点② 开箱验机很重要


■韩版主机的外包装上有不同于日版主机标识。

既然是选购主机，那么验货自然是不可缺少的重要环节。拿到装有全套主机的包装箱之后首先要注意外面的细节，日版主机是由任天堂自己发行的，在包装的多个位置上都可以见到“Nintendo”的标志，韩版主机则可以在包装正面的左上角看到一个该版本独有的标志。此外，包装箱一侧还会用对应该版本的语言文字注明箱内容纳的部件名称以及一些注意事项等，如果发现包装上的语言文字与箱内主机不同，那么就要注意了。打开包装箱后，可以看到分为两层放置的各种配件，具体内容见右表。

这些配件均为随机附带，如果发现有缺失，那么定是遭到克扣，一定要记得索取或者调换新机。由于货源充足以及返修率较低的缘故，Wii在上市两年之后依然保持着较低的损坏率（人为损坏不算在内），因而基本不存在翻新机的情况。不过还是要小心无良JS拿二手货来以次充好。验机的时候须观察吸入式光驱的舱口是否有灰尘、主机表面和边缘是否存在严重磨损和划痕等等。当确认这些细节符合新机的标准之后就可以开始试机了，这时可以要求店家拿来几张正版游戏光盘来试机，有条件的话最好再试一下NGC的8厘米小盘，如果发现运行过程中出现异常的噪音或者机身不停抖动，那么就说明这台机器的光驱有问题，必须更换。

主机及配件一览

- ◆主机×1
- ◆支架×1
- ◆支架辅助托盘×1
- ◆感应条×1
- ◆感应条支架×1
- ◆电源适配器×1
- ◆AV视频线×1
- ◆AA(5号)电池×2
- ◆双节棍手柄×1
- ◆遥控器手柄×1(包含硅胶套及挂绳)
- ◆说明书、任天堂会员俱乐部编号纸卡若干


■主机


■主机支架


■电源适配器


■感应条、感应条支架以及AA(5号)电池


■双节棍手柄和遥控器手柄

购机要点③ 周边选购不能忘

相比抱回家就可以玩的其他两台次世代主机，Wii对周边设备的依赖性则相对要大一些。为了压缩成本和减轻主机重量，任天堂没有为Wii主机配置可对应多个国家标准的宽电压输入式电源适配器，如此一来我们就只能另行购买变压器了。此外，用于拷贝各类数据的扩展存储卡以及可供多人同时游戏的手柄也是十分必要的。

对于韩版主机来说，由于其采用了与国内民用电压标准相同的220V交流电电压输入标准，所以购买此版本主机的玩家省去了买变压器的步骤。而对于购入日版及美版主机的玩家来说，这个环节则显得十分重要。为了能够安全放心地使用Wii，一定要选择那些由正规厂家生产的标准产品，尽管这些带有质量认证的产品通常也拥有较为夸张的重量和体积，但却可以在最大限度上确保玩家的用电安全。相反，那些市面上常见的模仿Wii电源适配器造型生产出来的山寨货则会给玩家带来无穷的隐患。


■典型的山寨作坊货，使用这种直插电源适配器绝对是后患无穷。



除了以上要购买的设备之外，如果对游戏画面有一定的要求，那么则要选购色差线或S端子线。特别是色差线，它是Wii所能达到的最高480p逐行显示效果的必须线材。对于线材的选购，最好还是以任天堂官方的版本为准，原装线材在做工和包装上可以与其他同类产品明显区分出来，只要仔细辨认便不会轻易上当受骗。除此之外，如果想尝试更加另类的体感操作游戏，那么随《Wii Fit》同捆推出的Wii平衡板自然是不能错过的；至于Wii ZAPPER和Wii方向盘，这两种控制器框体可以进一步提高玩家在游戏时的代入感，也可以酌情考虑购买。

主机及周边设备参考价格

日版主机(软改)	1800元
日版主机(硬改)	1850元
韩版主机(软改)	1400元
韩版主机(硬改)	1500元
原装双节棍遥控器手柄套装	420元
《Wii Fit》同捆Wii平衡板	800元
高仿NGC手柄	60元
原装电源适配器(110V)	220元

※游戏周边产品价格变化较快，本价格仅供参考，与各地实际报价可能有较大出入。









实用技术 Wii世代

Part.2 改机破解篇

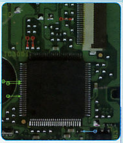


传统途径 直读芯片



从最开始的Wiikey到后来的D2C再到随后出现的WASABI，Wii主机直读芯片的演化始终伴随着主机内部元件的改进而改进，对于这些让人眼花缭乱的直读芯片，作为普通消费者的人们很难在第一时间将它们区分开来。为了让大家在选购主机之前对所采用的直读改机芯片有更进一步的了解，我们在此特对目前常见的几种直读芯片进行详细的介绍，以便大家在购机时进行甄别。

Wiikey2



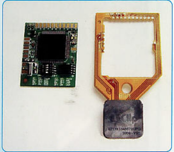
Wiikey作为早期最成功的直读芯片，曾经有着极高的普及量，通过不断升级内核固件，Wiikey对游戏有着极好的兼容性。作为Wiikey全面复出之后的拳头产品，Wiikey 2自然继承了上一代直读芯片的全部优点，特别在安装方式上与D2CPRO类似，仅仅通过5～9条连接线的焊接即可完成，并且同样支持光盘升级。

产品主要特性

◆支持DMS、D2A、D2B、D2C、D2C、D2C2以及最新的D2E光驱控制芯片
◆支持全区域游戏引导
◆高阶自动检测以及区域匹配
◆支持引导启动Wii原版游戏、它区以及备份游戏(下载刻录)
◆支持引导启动NGC原版游戏、它区以及备份游戏(下载刻录)
◆支持以NGC自制软件模式引导启动
◆支持多种盘片介质的游戏：DVD−R、DVD+R、DVD+RW
◆支持双层DVD光盘(D9)
◆支持"silvers"光盘，即便光盘头部数据存在错误也可执行
◆对于NGC游戏支持自动音频修正
◆可通过DVD工具光盘设置光驱读取速度，以及对应的媒体类型
◆内置恢复模式，当错误的升级直读固件后也能够还原到正常状态
◆内置8Mbit闪存，用于存储固件数据以及功能拓展
◆内置多频振荡器，以实现最佳读取性能，即便是出现故障的光驱也能继续使用
◆内置状态指示LED，便于安装时检测工作是否正常

D2SUN

这款直读芯片是专门针对任天堂采用D2E光驱控制IC的新批次主机而研发出来的。经过从1.x～3.x等几个版本的逐步完善，如今已成为较为成熟的直读芯片。



D2SUN与前面提到的两款芯片一样，同样支持不同批次的主机，而且支持各版本主机对其他区域游戏的读取。这款芯片的优势还在于，只要配合Wiichip固定架可以实现免焊接安装，而在没有固定架搭配的情况下仍然可以以仅仅6条连接线进行焊接，进一步简化了安装过程。

产品主要特性

◆直读Wii/NGC原版、跨区、或备份片
◆支援DMS、D2A、D2B、D2C及D2C2、D2E主机
◆可在各区主机上使用，用jumper设定
◆支持USB直接升级(不需安装驱动，即插即用)
◆DMS，D2A，D2B上使用五条线
◆D2C&D2C2/D2E上使用6条线，完美支持D2E
◆芯片上附256KB内存
◆包含GC audio−fix
◆盘兼容度高(支持DL双层片)
◆双LED指示灯
◆D2C芯片上有固件控制
◆支援GC和Wii的Homebrew

最新手段 软件刷机

通过软破解实现自制软件与刻录游戏的运行，这种手段是近几个月才得以普及的新技术，这种改机方式的优势在于免除了对主机的物理改造(无须拆机)，从而省去了加装直读芯片的费用。但从另一方面来看，由于是直接利用未经硬件改机的全新主机进行的操作，并且需要利用《塞尔达传说 黄昏公主》的漏洞来完成，因而需要玩家另行购买一张正版《黄昏公主》游戏，结果导致玩家的实际花费反而要高出加装直读芯片的费用。

本教程作为提供给玩家的一种选择，为的是让大家对其中的详细操作有所了解。**对主机的改造有一定几率造成无法回复的永久性故障，本刊对可能出现的问题不负有任何责任。**

准备工作

在准备刷机之前，首先要准备好必要的工具和设备，只有将所有的设备准备妥当，才能在最大限度上保证破解的一次性成功。



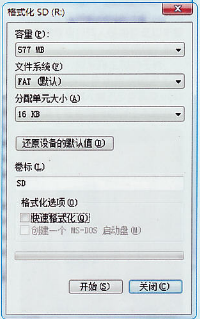
必备工具

◆一张SD记忆卡
◆《塞尔达传说 黄昏公主》游戏光盘以及对应版本的破解存档，可以在网络上搜索并下载到
◆下载用于破解的自制程序，可以在网络上很容易地搜索到



破解过程 第1步 SD卡端的操作

在电脑上将SD卡格式化为"FAT"格式，然后将用于破解的游戏存档、WAD-Installer V2.0文件(压缩包)中的boot.elf文件、程序IOS37−64−v2070.wad分别拷贝至SD卡的根目录下，将WAD-Installer V2.0文件(压缩包)中其余两个调用程序拷贝到SD卡中的WAD文件夹下(如果不存在此文件夹就自行建立)。随后将SD卡插入主机前面板的卡槽中，启动主机，进入系统设置的记忆卡管理界面，将破解存档拷贝至主机的闪存中。注意，如果之前主机闪存中已经存在该游戏的存档，那么只有在移除旧有存档之后才能进行拷贝。



第2步 运行游戏加载破解程序

在字符界面闪动数次之后，程序将自动引导进入自制程序“Channel File Manager”。这时按下遥控器手柄上的A键来确认导入程序（按下B键则为“取消”并重新启动主机），然后才能继续操作。



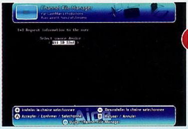
运行《黄昏公主》游戏并读取之前拷贝至闪存中的破解专用存档，然后操纵角色与游戏画面中的NPC角色对话，随后便会出现黑屏画面，根据提示按下RESET键即可令主机自动调用WAD文件夹中的两个程序，完成安装后会自动重启，现在可以在主菜单下看到两个黑色的频道。





▲须要与之对话的NPC角色是一个大叔，就在初始位置附近。。

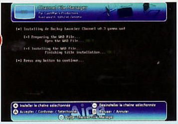
接下来需要选择自制程序所在媒体介质，按照默认的“Wii SD Slot”即可，无需变更，按下A键等待再次出现“Press A to continue”字样后，再次按下A键。



操作遥控器手柄上的十字键移动光标选中“Backup Launcher Channel v0.3 gammw.wad”，然后按下+键准备开始安装。同样，当出现“Press A to continue or B to cancel”字样时，按下A键继续完成进一步操作。



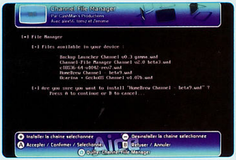
安装成功后会将出现“Press any button to continue”字样，这时请按任意键便可返回程序安装列表。



第3步 安装自制软件管理器

为了避免每次都使用《塞尔达传说 黄昏公主》引导自制程序的麻烦，还需要安装自制软件管理器“HomeBrew Channel”。

接下来的操作步骤基本是前面的重复。首先利用遥控器手柄的十字键移动光标选中程序安装列表中的“HomeBrew Channel – beta9.wad”，然后按下遥控器手柄上的+键进入安装。安装成功后依然会出现“Press any button to continue”字样，这时请按任意键返回程序安装列表。至此，主机的软破解便告完成！



应用此方法，还可以对已经升级过官方固件的主机进行降级，由于详细步骤曾经介绍过，因此就不再赘述。不难看出，软破解虽然实用性很高，但经济性仍然无法与加装直读芯片的传统方式相比。由于加装过直读芯片的主机同样可以进行类似软破解的改造，因此我们不妨将两种破解方式结合起来使用，只有这样才能将两种破解方式的优点进行互补。

Part.3 自制软件篇



在三大次世代主机中，Wii的破解可以说是最完善的，除了各种硬破解和软破解方案之外，还诞生了大量方便易用的自制软件。现在，我们不但可以通过自制软件修改Wii固件，还可以通过自制软件免费玩到需要付费购买的WiiWare游戏、将Wii当作模拟器游玩各大平台的经典游戏、以Wii代替MP4播放视频，甚至是金手指功能都可以通过自制软件实现，下面就让我们来为大家介绍怎样在Wii上使用自制软件。

Mplayer将Wii变成家庭影院

DVD播放功能无疑是Wii发售初期备受关注的问题，虽然Wii的官方固件中一直都没有加入这个功能，不过现在这个问题已经得到了解决，这就是Wii上的DVD播放软件Mplayer。Mplayer是一款跨平台开源播放器，在Linux平台上就像暴风影音一样火。作为一款自制软件，Mplayer有着许多让玩家心动的特性，它不需要改机或刷写自制固件便可播放DVD光盘；图形界面直观方便，可使用Wii手柄进行操作，而且可以加载任何区域的DVD光盘。当然，除了DVD播放功能之外，Mplayer还支持AVI，WMV，MKV，MP3，FLV（Flash Video），MP4，M4V，QuickTime等媒体格式，功能非常强大，播放时的画面也很流畅，可以让玩家轻轻松松地省下购买DVD机的麻烦。除了Mplayer之外，GeeXbox也是一款比较成熟的多媒体播放器，而它还可以播放Mplayer暂不支持的Rmvb格式，也是一个不错的选择。下面，我们就以Mplayer为例，为大家介绍软件的安装。

Mplayer安装教程

1. 使用Mplayer之前首先要安装DVDx，这是一种格式支持软件，通过这个软件可以给Wii系统打补丁从而使Wii能够识别DVD媒体光盘，如果不给Wii使用DVDx补丁的话，那么Mplayer就无法识别到放入Wii中的DVD光盘了。虽然DVDx补丁是将Wii的系统进行了改变，但是据目前较长时间的广泛使用来看，是没有任何不良后果产生的，大家可以放心使用。

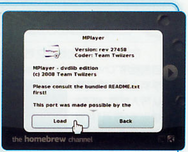


2. 首先下载Mplayer的安装程序和DVDx补丁，将其分别拷入到SD卡中的apps文件夹中，然后将SD卡插入Wii中，打开Wii的电源，选择进入自制频道（Homebrew Channel，以下简称HBC）。

3 在自制频道中找到DVDx Installer条目，点击后选择LOAD进入安装界面。安装界面下有normal install（普通安装）、patchMii install（破解芯片安装）、advance install（高级安装）三项供玩家在安装时选择。如果你的Wii是软破解，没有安装破解芯片，那么可以选择普通安装；如果你的Wii是硬件破解机器，安装了破解芯片且破解芯片不支持DVD格式直接读取的情况下请用破解芯片安装；最后，如果是高级玩家且了解自己Wii的IOS的话，那么可以使用高级安装来自定义安装选项。



4 等DVDx补丁安装完毕后，Wii主机会自动重启，之后再次进入HBC自制频道，此时可以选择Mplayer来进行影音播放了。



Wii的金手指软件 Ocarina

金手指对于不少玩家来说可以说是不可或缺的，除了可以帮助一些玩家打穿自己不擅长的游戏之外，还可以节省下大量收集的时间，更是不少游戏研究者所必备的道具，可是进入次世代之后，由于软硬结构日渐复杂，开发金手指也变得不像以前那么容易。Wii上曾经推出过金手指设备，但由于需要硬件周边的支持而未能普及，而现在，Ocarina这款加入金手指功能的引导软件终于顺利问世。它无需硬件设备支持、只要拷贝到SD卡后通过HBC就能运行，方便的操作让修改变得更为简便易行。

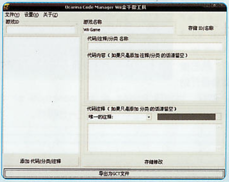
Ocarina除了加入金手指功能外还有许多好处，通过它运行游戏还可以跳过主机的升级检测，譬如说不升级到3.3版本就可以玩上《零 月蚀的假面》，再也不用担心主机意外升级甚至因跨区域安装固件而变成砖头。



当然了，Ocarina也有一些缺憾：它没有软件设定页面，因此我们无法像使用PS2的金手指那样直接在Wii主机上输入金手指代码，而必须在电脑上输入并预编辑成GCT文件，之后将其放在SD卡指定目录后，才能在进入游戏时使用。此外，由于Ocarina也无法让玩家自己搜索金手指代码，所以只能通过网络获得现成的代码，不过瑕不掩瑜，这款金手指软件基本已经可以满足大多数金手指使用者的需要了。

Ocarina安装教程

1 使用金手指的第一步就是金手指文件的制作，首先下载Ocarina软件，将其解压缩后在文件夹中找到"codemgr.exe"，这就是金手指文件制作程序Ocarina Code Manager，双击便可将其启动。



2 在网上搜索想要制作的游戏金手指代码，将找到的代码粘贴到文本文档中，粘贴时还要注意文本的格式如下：

```
RMGJ01          游戏ID编号
超级马里奥 银河      游戏原名

金币 99          金手指功能
* 48000000 809A9484 金手指代码
* DE000000 80008180
* 1400000C 00000063
* 60000000 80000000

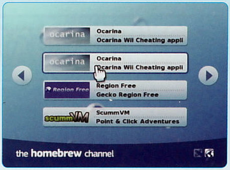
体力不减         金手指功能
042B1C30 60000000  金手指代码
```

一个金手指代码是由连续的几行文本构成的，最简单的就是一行金手指功能+一行或几行代码，而代码后如果连接文本，则会被识别为注释。代码前带有星号的表示默认激活的代码。有些网路上的金手指代码还需要根据需要替换内容，比如用金手指代码修改道具栏的道具，往往代码的格式是04003208 4809EFXX，最后两个XX需要玩家根据金手指代码说明进行替换，这样的金手指玩家需要首先替换好才行。

3 整理完代码后，将文本文档保存，回到Ocarina Code Manager中将我们刚才存储的TXT文本并打开，此时就会看到文本中的各项内容已经自动套入软件中显示出来了，我们可以在这个界面中添加或删减金手指代码。将左侧功能勾选，表示激活该金手指，这样该代码才能在游戏中使用。

4 修改完成后点击右下角"存储修改"按钮可以保存修改内容到之前打开的TXT文本中，由于生成GCT文件后是不能再编辑的，所以我们也应该将编辑好的文本存储一份留底。

5 完成所有编辑后将SD卡插入电脑，再点击程序底部"导出为GCT文件"将其储存在SD卡上，GCT代码会自动以游戏ID编号命名，存储到SD卡中codes目录下。这样，当我们将SD卡插入Wii主机后就可以通过Ocarina使用已经编辑好的金手指了。至于安装Ocarina的步骤就和安装Mplayer差不多，将Ocarina的程序复制到SD卡apps目录下插入Wii主机后，便可以在HBC中打开。

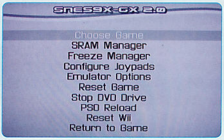


模拟乐园 Snes9x GX

在Wii上可以通过购买下载一些经典老游戏游玩，但是想要最方便地玩到所有老游戏的方法，自然还是依靠模拟器。目前Wii上的模拟器已经发展得相当成熟，模拟FC的FCE Ultra GX、模拟MD的Genesis Plus、模拟GBA的Visual Boy Advance GX等等均可以很简单地让我们在Wii上感受到老游戏的乐趣，而且相比起官方提供下载的游戏来说，模拟器不仅有即时存档功能，更可以按照自己的需求自定义画面与键位设置等，下面，就让我们以SFC模拟器Snes9x GX为例，向大家介绍如何在Wii上玩到自己怀念的老游戏。

Snes9x GX 安装教程

1 下载Snes9x GX，解压后可以看到里面有名为"ROMS"和"saves"的两个文件夹，这是用来存放游戏ROM和存档的文件夹，我们可以其中拷入想要玩的游戏和存档，不过要保持游戏和存档的文件名一致。



2 将"Snes9xGX"文件夹拷入到SD卡中的apps文件夹内，然后将SD卡其插入Wii中，打开Wii的电源，选择进入HBC便可运行模拟器了。

Part.4 实用周边篇



Wii自诞生之日起，就凭借独特的创意吸引了无数玩家的眼球，但关注Wii的除了玩家外，还有看中这片广阔市场的周边厂商，而且Wii另类的玩法也为厂商们开发各种周边产品提供了无限的可能。除了常规的充电器、线材之类的传统周边外，手柄硅胶套这类在PS2、Xbox时代的家用机上从未出现的保护周边也搬到了Wii主机上，另外还有配合各种异质玩法推出的运动套装、枪套、方向盘等各种稀奇古怪的东西。下面我们就来分别为大家点评几款国外及国内Wii周边产品。

Wii遥控器手柄十字键摇杆头



十字键可是任天堂引以为傲的专利之一，在Wii遥控器手柄上我们也能看到它的身影，而摇杆则设计在了双节棍手柄上。虽然像《生化危机》之类的主流动作游戏都将方向操作放在了双节棍手柄的摇杆上，但还是有不少格斗、动作小游戏将方向操控放在了遥控器手柄的十字键上，用惯了摇杆的玩家操作起来就有些费力了。摸着平平的方向键，估计连招式都发不出了吧。别急，这款Wii遥控器手柄十字键摇杆头就是为解决玩家在这方面的困扰而发明的。它安装十分简单，它的四周由四个卡扣组成，把摇杆套拆开后，直接通过卡扣扣在遥控器手柄的十字键上就可以了。摇杆套上的摇杆是使用硬塑料制成的，但是摸上去会有软橡胶的手感，这主要还是得益于周边厂商的制作技术。不过要说的是，安上这个摇杆套后也有不方便的一点，那就是它会加高十字键周围的高度，也就相当于把十字键四周的按键的键深变浅了，这对于不突出于外壳的Power键来说，在加装摇杆套后会变得十分难按，当然从正面的角度考虑，变浅的键身也能使游戏过程中的误操作降低，所以说安装这个十字键摇杆套的具体得失还要玩家自己来衡量了。



厂商：サイバーガジェット





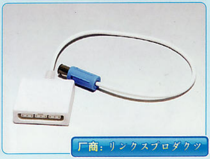
PS系手柄转接器







刚刚说到了十字键改摇杆，但真正让摇杆普及起来的，应该还要数PS系主机了。PS、PS2手柄的设计甚至成为了一种标准，不少PC手柄也都仿照其外形设计。而用惯了PS手柄的玩家，对于任天堂NGC手柄恐怕就不那么习惯了。而用Wii玩一些传统游戏，通过NGC这类传统手柄又确实比较方便。难道我们就不能把PS2手柄接在Wii上来用吗？这款PS系手柄转接器就能为你达成这个愿望。PS系手柄转接器的一端是NGC手柄插口，一端是PS系的手柄插口。使用时把NGC一端插在Wii主机的上面，另一端接上PS系手柄就可以了。转接器的线有32厘米长，重量大概是38克，很便于随身携带。使用转接器玩NGC游戏时，PS系的手柄能很好地支持震动，不过在按键上可能会有延迟，此外由于PS系手柄的L2键和R2键非常生硬，通过转换器使用的话可能不是十分灵敏，这时我们需要使劲按这两个键了。转接器上没有LED指示灯和开关，设计比较简单，只是比较适合对PS系手柄情有独钟的玩家们使用。



厂商：リンクスプロダクツ

8.5英寸Wii随身液晶屏

要说家用机和掌机本质上最大的区别，恐怕就在于是否整合液晶屏幕了。如果能整合液晶屏，再加上Wii主机本身小巧的外形，做不了掌机，做便携膝上游戏机还是很方便的，如果不考虑玩一些身体幅度较大的体感游戏，Wii的小体积、低功率特性完全可以装在车上做为车载娱乐设施，但这一切的前提还在于能够有一款与之配合的便携液晶显示器才行。下面介绍的这款周边就是8.5英寸的便携液晶显示屏。它可以通过扩展插槽安装在Wii主机上，扩展插槽能对应Wii主机后面的所有插口，在安插后也能使用视频输出功能。液晶屏安在Wii上可以向两个方向展开：竖向和横向。竖向打开时Wii就像一台笔记本电脑，屏幕在上，主机在下。横着打开时，主机和屏幕会组成屏风一样的造型。便携液晶屏是使用12V交流电源进行供电的，电源设备在包装中有附送。液晶屏是16：9的宽度，不过玩游戏的时候还可以切换为4：3来进行显示。此外液晶屏的两侧还具有简单的扬声器，不过限于液晶屏的大小，扬声器的声音听起来并不是十分优秀。便携液晶屏还整合了红外信号接收器，配合红外定位鼠标功能玩游戏的最好距离是1米到1.5米之间，超过的话就不好进行控制了，装上这个液晶之后我们就可以将Wii随身携带了，出远门也能在酒店接上电源来玩自己的游戏。比起PS3、X360那种“庞然大物”来说，Wii实在是显得太精致了，配合这款液晶屏作便携机正正好。











厂商：PEGA

北通开关电源467 型号：BTP-6467



看完几款功能、创意不错的国外周边，再让我们来看看几款国内实用周边。国内许多玩家买的都是日版Wii主机，而日版机附赠的110V电源却无法在国内使用。电源对主机来讲，不仅仅是提供电力驱动，还是主机保护的重要环节。一个质量不过关的电源，会让游戏显示的画面出现横纹干扰，长期使用会对主机内部电子元器件产生伤害，最终导致主机损坏。买一款供电稳定、无信号干扰的电源就成为了购机攻略的一个重点。这款北通开关电源就是不错的选择。它输入电压为100V～240V宽电压，全球范围内均能使用，52W的功率也足以驱动Wii主机，输出电压与电流则是根据Wii主机量身打造的，接口也是标准的Wii电源接口，而且为了防止电源长期使用过热，产品底部外壳还专门设计了凸起，不直接与地面或桌面接触，这也减少了故障出现的几率。电源使用的效果自然是没得说，干扰横纹什么的在这款产品上是绝对不会出现的。





黑角Wii收纳包 型号：BH-Wii10203

放假回家，相信不少玩家都会选择把Wii带回去与家人一起玩，这就需要一款携带方便，又能充分起到保护作用的收纳包了。它采用高品质尼龙材料制造，夹层内配有硬质内衬，保护功能优秀。产品采用拉链开合，里面还配有固定松紧带以及两条支撑带，能够更好地整理、固定Wii主机以及周边产品，超大容量还可保证副袋中装下手柄、感应条、火牛、视频线等物品。收纳包底部配有两个支撑脚，玩家要是嫌背着太累，随时还能放在地上，不会翻倒。在保护、便携性突出的同时，产品造型也相当不错，一个大大的Wii LOGO设计在包体正面，主题感十足，这就用它把Wii带回家吧！



北通充电池466 型号：BTP-6466

Wii手柄虽然使用的是两节市面上最常见的5号干电池，但想想毕竟是反复、长期使用的东西，总是换电池拆拆装装的不但麻烦，而且使用1次性资源还会造成很大的浪费。最简单的解决方案自然是为遥控器手柄安装一个特制电池组，一次性投资长久受益。北通推出的这款充电池466则是为Wii遥控器手柄外形量身打造的产品。它安装顺畅、简单，内置容量300mAh镍氢电池组，充电后配合原装遥控器手柄可连续使用3～4小时，反复充电500次也依旧能保证80％以上的电力还原能力。打开产品包装，里面包含一条USB充电县，以及充电电池组本体。充电电池组采用的是与电池盖一体化的设计，直接盖在电池舱上即可。而充电接口设计在电池顶端，将USB充电线插在电脑或Wii上，再连接电池组就能为其充电。充电时左侧的灯会变成红色，充满后保护回路会自动断开，充电灯显示绿色。另外，为了防止手柄脱手的惨剧发生，产品后盖部分还特意设计了防滑纹路和材质。产品设计最精细的地方还在于将暗藏在电池舱中的手柄同步按钮镂空了出来，玩家再也不会遇到因为使用电池组就无法同步手柄的尴尬情形发生了。





黑角Wii彩色硅胶套 型号：BH-Wii10001



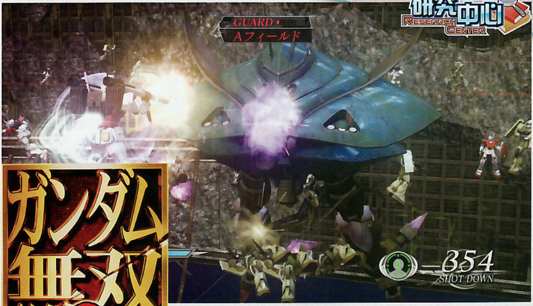
虽然现在的Wii手柄直接附赠硅胶套，但附赠的硅胶套色彩单一，样式也实在不太讨人喜欢。国内周边厂商黑角则在Wii上市之初就推出了彩色硅胶套产品，而且产品不只是有Wii遥控器手柄硅胶套，还包括双节棍手柄硅胶套。它的开模非常精细，镂空了所有操作按键，遥控器顶部红外信号发射口以及底部腕带挂口也很好地做了镂空，安装后完全不会影响遥控器的正常使用。1至3毫米厚度的硅胶，也能充分起到保护作用。产品正面还有曲线加厚层，在保证美观的同时，还提高了产品的耐用性。而且使用手感好，也能够防止遥控器的表面损伤。只是硅胶套产品的安装都比较麻烦，需要用些暴力手段它才会乖乖地套在遥控器上。



后记

说到这里，Wii的完整购机流程就算介绍完毕了。由于Wii的市场行情变化较快，所以本篇导购只能供近期购机者参考。如果大家依然有不明白的地方，可以直接来信询问。我们会将问题的最佳答案在“问题小卖部”或“Wii世代”上刊登出来的。可以预见，2009年的Wii平台上将会诞生大量优秀的游戏作品，如果你有意加入“体感游戏一族”，那么就不要再犹豫了，赶快购买一台属于自己的Wii吧！

文 纱迦 美编 NINA



高达无双2	NBGI	动作
多机种 ガンダム无双2		日版
2008年12月18日	1～2人	7800日元
对应机种为PS2、PS3、X360。PS2版的售价为6800日元。对应玩家年龄：全年龄		

离游戏发售已经有近一个月的时间了，不知大家进度如何呢？我想再厉害的人，也没有完成全任务这个目标吧？很期待大家拿出全任务的记录来反驳我呢。这回的隐藏要素是“满足条件容易，确定条件很难”，也算是游戏的一大特色了。这些天有几位热心读者来信补充了一些隐藏要素，比如只要读过信件“ニュータイプなら仲良くしましょ！”就能使用クェス等等，在此表示感谢。其实上期杂志截稿时纱迦就已经知道这个条件了，但问题在于这个信件如何出现还不能确定，因此就算写到杂志上也没有太大意义。这回官方要等到春节期间才会发布最准确的隐藏要素取得方法，看来这个春节大家又有得忙了。至于游戏的基本系统以及全执照、全机体入手方法，还请参见上期杂志。

全机师入手方法详解

下面为大家列出详细的任务模式全机师入手条件。除了给出具体条件之后，也会列出具体用谁打是最快的途径，当然也有一些机师是限定机师才能取得的。
注意！和任务有关的机师加入均需要在满足条件后读信才能加入，因为这一步骤简单明了，故在正文中略去了，不过在实际游戏中完成条件后务必记得收信。

《机动战士高达》

アムロ アムロ原作模式之逆袭のシャア篇通关。

カイ 完成友谊任务“软弱者！ 2”。此任务初期就有。

ハヤト 完成友谊任务“ハヤトの依赖”。此任务初期就有。

スレッガー 女性机师限定。和スレッガー的友好度高时会收到他的来信“遗言”，读后追加友谊任务“スレッガー决死の特攻”，打过之后读完他的来信“迂阔な言叶”即可加入。

最简单的方法是选エマ打剧情任务，这样无需通关就会收到他的来信。

シャア シャア原作模式之逆袭のシャア篇通关。

ランバ・ラル 完成友谊任务“ドズルの极秘依赖”。

“ドズルの极秘依赖”这个任务需要在玩家阅读并接受了ギレンの来信“我が忠勇なるジオン军兵士たちよ！”后完成系列友谊任务“地球攻略作战”后才会出现，同时出现的还有“キシリアの极秘依赖”，完成过程中无论是否阅读シャア的来信均不影响此任务的出现。ギレン的来信则在玩家和多名ジオン军将领的友好度高时才会出现。

マ・クベ 完成友谊任务“キシリアの极秘依赖”。

此任务的出现条件参见ランバ・ラル的入手方法。

ドズル・ザビ 完成友谊任务“地球攻略作战3”，且无视シャア的来信。

同样请参见ランバ・ラル的入手方法。不过在完成系列友谊任务“地球攻略作战”的过程中，一般来说シャア都会来信联络（友好度低时不会来信），如果阅读了这封信，就不能取得ドズル了，得换人再进行游戏才行。



《机动战士 Z 高达》

カミーユ カミーユ原作模式通关

エマ カミーユ原作模式通关

シロッコ カミーユ原作模式通关

ジェリド カミーユ原作模式通关

ヤザン 完成友谊任务“ヤザン队入队试验”。

当玩家与ヤザン的友好度达到好感以上时就会收到他的来信“ヤザン队に入らないか？”，选择加入的话就会追加这个任务。

レコア 在任何关卡中用ヤザン击败レコア。过关后追加来信“惹かれたとしか言えません”，读后即可加入。

サラ 完成友谊任务“サラが许しても、私が许さん！”。

此任务要求和シロッコ、サラ的友好度在信赖以上，和レコア的友好度在信赖以下，和サラ共同出击3次以上。印象中这是本作中惟一一个要求友好度低才会出现的任务。



フォウ 先把カミーユ剧情任务通关，阅读追加的来信“サイコガンダム出现？”，再完成友谊任务“守るべきもの”。

ロザミア 完成友谊任务“恶魔のマシン”。

阅读并接受ブライト的来信“エゥーゴに入ろう！”，之后打过友谊任务“宇宙に自由を2”。和カミーユ的友好度高时会收到来信“ロザミアを探して”，读完后就会追加此任务。

《机动战士高达 ZZ》

ジュドー ジュドー原作模式通关。

ハマーン ジュドー原作模式通关。

ルー ジュドー原作模式通关。

グレミー 完成友谊任务“グレミーの野望”。

此任务出现要求首先和ハマーン的友好度在好感以上并至少完成10个任务，这样会收到ハマーン的来信“ザビ家の亡灵”。选择“あなた様の骑士として动きます！ハマーン様！”的话就会追加系列友谊任务“妄执”，并加入アクシズ。在加入アクシズ的时间内与グレミー的友好度达到信赖以上，就会收到他的来信“血に溺れる男”，选择“思う”的话就会追加友谊任务“グレミーの野望”。

プル ジュドー原作模式通关。

プルツー ジュドー原作模式通关。

© 创通・サンライズ
© 创通・サンライズ・每日放送

下载任务 已确定1月中旬就会放出下载任务了！第一批下载任务是免费的，内容形式未定，PS3和X360均有份。至于PS2玩家就没办法了，还是早早加入次世代比较好。

《机动战士高达 逆袭的夏亚》

クェス 读完クェス的来信“オールドタイプに兴味はありません”和“ニュータイプなら仲良くしましょ!”。或者读完クェス的来信“ニュータイプだけの世界”。

当玩家选择的机师是强化人间，且与クェス的友好度高时，会收到她的来信“オールドタイプに兴味はありません”。读完之后再由强化人间进化为NEW TYPE，就会收到她的来信“ニュータイプなら仲良くしましょ!”，读完之后クェス就会加入了。成为强化人间及NEW TYPE的方法详见后文。

要着重指出的是，如果在未收到第一封信时就已经成为NEW TYPE，那么就无法收到第二封信了，必须换人再进行游戏才能取得。如果收到要求玩家成为NEW TYPE的邮件而不去读，还是可以满足条件的。可能有人会问，如果我所有的机师都已经成为NEW TYPE了，那岂不是收不到クェス了?别急，出现条件中不是还有第二条吗?如果玩家所有机师均成为NEW TYPE，那么会收到クェス的来信“ニュータイプだけの世界”，之后同样可以使用クェス了。

ギュネイ 完成友谊任务“ギュネイ救援”。

此任务为クェス限定，クェス初期即会收到ギュネイ的来信“ギュネイSOS”，读之后就会追加这一任务。



《机动战士高达F91》

シーブック 初期即可使用。
セシリー・シーブック 的剧情任务通关。

《机动战士V高达》

ウッソ 初期即可使用。
カテジナ 完成系列友谊任务“力を我が手に”。

与カテジナ的友好度达到信赖以上，会收到来信“おかしいですか?カテジナさん”，读完后就会追加这个系列任务。

《机动武斗传G高达》

ドモン 初期即可使用。
东方不败 初期即可使用。

《∀高达》

ロラン 初期即可使用。
ギンガナム 完成友谊任务“ギンガナムの大逆袭!”。

先阅读并接受ディアナ的来信“地球归还作战开始”，完成追加的系列任务后就会收到来信“复活のギンガナム”，读完后就会追加此任务。部分机师只要和ギンガナム的友好度高时就会直接出现此任务。



《机动战士高达SEED DESTINY》

シン 初期即可使用。
キラ 初期即可使用。
アスラン 初期即可使用。
ラクス 完成友谊任务“君の歌が闻こえる”。
キラ和アスラン的剧情任务通关后，キラ会收到ラクス的来信，读完后就会追加这一任务。

ルナマリア 完成友谊任务“スーパーエースがお好き?”。
シン的剧情任务通关后会追加来信“力、见せてください!”，读完之后就会追加这一任务。其他机师和ルナマリア友好度高且打过一定关数时也会出现此任务。注意此任务只能用シャア专用ザクII来完成。

重难点任务出现条件详解

这里会为大家介绍一些重要任务的出现条件，快速完成这些任务对于玩家是很有帮助的。此外也会介绍一些出现条件比较复杂的任务，以帮助大家早日达成全任务这一看似不可能的目标。

自由任务

シャアの挑战

打过シャア的剧情任务即会出现。



强制进化

当玩家使用的机师不是强化人间和NEW TYPE时，完成5个任务后会收到ナナイ的来信“作られたニュータイプ”，读后就会追加此任务。打过之后机师进化为强化人间。



人类の革新

当玩家使用的机师是强化人间时，完成10个宇宙任务会收到アムロ的来信“觉醒”，读后会追加此任务。打过之后机师进化为NEW TYPE。

たまには昔を思い出して1～6

打过自由任务“5000机击坠纪念”，此外每个任务都要求和特定机师的友好度在信赖以上。这6个任务其实就是1代里打武者高达的关卡，难怪名字叫做“追忆”。



たまには昔を思い出して7

玩家使用的机师打过50个任务。

收集任务

龙、飞翔す

打过グレミー的剧情任务。

公国の骑士

打过マ・クベ的剧情任务。

女たちの战场

和カテジナ、サラ、レコア的友好度在好感以上，且三人均已可以使用。

ジュピトリスの天才

打过友谊任务“冷酷なるマキャベリスト”，且与シロッコ、サラ、レコア的关系在好感以上。

シャア・コレクション

打过自由任务“シャアの挑战”。

ザク爱好家の集い1

打过收集任务“ジオンの怪物”，且ザクII的击坠数在1000以上。

特别任务

エゥーゴの希望

リック・ディアス的击坠数在3000以上。

ドン・キホーテ

在マ・クベ的剧情任务“マ・クベの壶”中，在壶无伤的情况下过关。

Zの发动

在カミーユ的原作模式最后一关，打出剧场版结局“星之鼓动是爱”。

贵様は俺にとっての壁なんだ!

可以使用バイアラン、バウンド・ドック、マラサイ、ガンダムMk-II（ティターンズ机）

实用心得1 DG细胞的确是相当好用，不过附加的受到伤害翻倍特性也很致命，高难度关卡中只要被打晕或围攻就得用存读档来避免死亡了。而且像斗争本能这种技能也不能和DG细胞同时装备，不然真的会被秒杀。如果不用DG细胞，那么一定要有アーマーゲイン这个技能，不然杂兵的偷射就能把你活活磨死。

シロッコの望む世界

シロッコ限定。和セシリー、ラクス、リリーナ、ディアナ的友好度在亲密以上，打过友谊任务“冷酷なるマキャベリスト”。

仲良くしなさい！

ジュドー限定。与プル、プルツー的友好度高，且プル、プルツー的剧情任务通关。

ゼロ VS エピオン

ミリアルド限定。ミリアルド击坠数超过 3000，且拥有 W ガンダムゼロ的执照。

冲击の黑历史

ギンガナム限定。ギンガナム的击坠数超过 3000。

最后の力

シン限定。シン的剧情任务通关，且击坠数在 3000 以上。

4 级部件入手条件

26 部需要执照才能开启的机体，其 4 级部件的解禁方法大部分都是完成特别任务的关卡。也有少数几个需要在原作模式中完成。目前シャア专用ゲルググ和 V2 ガンダム的 4 级部件解禁条件不明。

不过只要打过特别任务“绊を力に”（出现条件：友好度为亲密的人物超过 40 人），就可以解禁除这 26 部机体外的全部机体的 4 级部件。而打过特别任务“真のガンダム无双”（出现条件：打过特别任务“传说への挑战”、“一机当千”、“绊を力に”），就可以解禁 26 部执照机的 4 级部件。因此懒得一个个去打的玩家，不妨直接挑战这两个任务即可。为节省篇幅，非执照机的 4 级部件解禁方法就省略了。想慢慢打的朋友可以翻看前面的重要任务出现条件。

机体名	特别任务名
ガンダム	白い恶魔
シャア专用ザクⅡ	シャアの挑战 2
シャア专用ゲルググ	不明
ガンダム MK－Ⅱ（白）	详见下文
百式	详见下文
Z ガンダム	Z の发动
ガンダム MK－Ⅱ（黑）	贵样は俺にとっての壁なんだ！
ジ・O	シロッコの望む世界
キュベレイ	见くびってもらっては困る！
ZZ ガンダム	アニメじゃない！
キュベレイ MK－Ⅱ（红、黑）	仲良くしなさい！
ν ガンダム	アムロ・レイ
サザビー	赤き巨星
ガンダム F91	もっとだ、もっと！もっと来い！
V2 ガンダム	不明
ゴッドガンダム	キング・オブ・ハートの挑战
マスターガンダム	见よ！东方は红く燃えている！
W ガンダムゼロ	最後の胜利者
ガンダムエピオン	ゼロ V S エピオン
TURN A ガンダム	月光蝶 VS 光の翼
ストライクフリーダム	大いなる自由、大いなる责任
∞ジャスティス	迷いなき正义
デスティニーガンダム	最后の力
武者ガンダム	一机当千
武者ガンダム MK－Ⅱ	传说への挑战

ガンダム MK－Ⅱ（白）和百式的 4 级部件解禁并不在任务模式，而是在原作模式。ガンダム MK－Ⅱ（白）要求在カミーユ的原作模式第 2 关“ジャブローの风”里，全员脱出ジャブロー基地。这里的全员包括クワトロ、エマ、アポリー、ロベルト和カミーユ，注意一定要看到脱出信息才算是成功。另外本关的剧情是接续第 1 关“大气圈突入”的，如果在“大气圈突入”里没能全员降下成功，那么在“ジャブローの风”里就不会全员出现。

百式和ガンダム MK－Ⅱ（白）的条件是一样的，不过使用机师换成了クワトロ。



原作模式的不同结局

《Z 高达》的剧情收录了 TV 版和剧场版两种，这个可能很多玩家都知道了，不过除了《Z 高达》之外，其他几个作品也同样有着两个结局！尽管只是最后的 MOVIE 有所不同，但对于高达 FANS 来说，这依然是不容错过的！顺便发一句牢骚：结局对话没字幕真不爽，尽管听得懂……

《机动战士高达》アムロ・レイ篇

结局的分歧条件在于最后一关“宇宙要塞ア・バオア・クー”过关时，カイ和ハヤト是否健在。两人均幸存是一个结局，两人机体大破是另一个结局。

《机动战士 Z 高达》カミーユ・ビダン篇

在最后一关“宇宙を驱ける”中，只要抢先帮助エマ干掉ヤザン，这样ヘンケン就不会死掉。之后再阻止シロッコ、ハマーン抢占轨道炮，并帮助エマ干掉レコア，最后再消灭シロッコ就能进入剧场版的结局——星之鼓动是爱。如果让ヘンケン死掉，或者是エマ死掉，就是 TV 版结局。



《机动战士高达 ZZ》ジュドー・アーシタ篇

在最后一关“战士、再び……（后）”中，如果能在 2 分钟内过关是一个结局，超过 2 分钟过关是另外一个结局。

全成就列表揭晓

上期已经为大家概述了游戏的全成就，不过当时还有一个成就是秘密成就，如今这个成就也公布了，直让我们倒吸一口凉气：全员 NEW TYPE！成为强化人间和 NEW TYPE 的条件在前面有写，一个人最快也得打上 12 关。

所有的成就均要在达成条件后保存才会解开。注意成就是 X360 版的独有内容，本作的 PS3 版无奖杯。

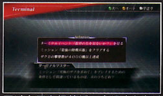
Official Mode 1 人クリア	原作模式 1 人通关	25
Official Mode 全员クリア	原作模式全员通关	50
Mission Mode 1 人クリア	任务模式的剧情任务 1 人通关	25
Mission Mode 5 人クリア	任务模式的剧情任务 5 人通关	25
Mission Mode 10 人クリア	任务模式的剧情任务 10 人通关	25
Mission Mode 15 人クリア	任务模式的剧情任务 15 人通关	25
Mission Mode 全员クリア	任务模式的剧情任务全员通关	50
全ミッションクリア	完成任务模式的全部任务	50
全巨大モビルアーマー击坠	击坠过所有的巨大 MA	25
パイロットレベル MAX	任意一名机师的等级升到 50 级	25
Total Shot Down 10000 机突破	累计击坠 1 万机	25
Total Shot Down 100000 机突破	累计击坠 10 万机	50
Total Missions 100 回突破	累计完成 100 个任务	25
Total Missions 200 回突破	累计完成 200 个任务	50
Character Library コンプリート	人物图鉴完成	25
Mobile Suit Library コンプリート	机体图鉴完成	25
Battle Ship Library コンプリート	战舰图鉴完成	25
Movie Library コンプリート	影片全收集	25
スキルコンプリート	任意一名机师学会全部技能	25
ライセンスコンプリート	任意一名机师取得全部执照	25
プレイ可能キャラクターコンプリート	全机师使用可能	50
操作可能モビルスーツコンプリート	全机体使用可能	50
全モビルスーツ ランク 4 パーツ解禁	全机体 4 级部件解禁	50
全员と亲密	任意一名机师与所有 NPC（68 人）的关系达到亲密	50
マスターガンダム无双	ガンダム无双 2 クイズ初级全部答对	25
スーパーガンダム无双	ガンダム无双 2 クイズ上级编全部答对	25
星の鼓动は爱	在カミーユ的原作模式中达成剧场版结局	25
陆の王者 ザクタンク	打过特别任务“最强の陆战兵器”后看信	25
宇宙の王者 ボール	打过特别任务“ボールは友达！”后看信	25
全员ニュータイプ	可使用的机师全部成为 NEW TYPE	25

实用心得 2 斗争本能的效果是附加刚体特性，也就是受到普通攻击不会出现硬直。高难度下很多机师的□第一击都附加刚体效果，你砍中他时他只掉血、没硬直，接下来一刀就把你砍中了。部分机体如ジ・O 自带刚体效果，这种机体和电脑机师单挑时极有优势，观其靠近后出□连击即可。

《高达无双 2》问答

满足一定条件后，玩家会收到《高达无双 2》问答（ガンダム无双 2 クイズ）的信件。读后电脑会出十道选择题，全部答对的话可以令全员友好度上升。妙就妙在读完之后在履历里还能继续读，而且全对的话依然能增加友好度！也就是说，只要有耐心，就可以通过反复答题来令全员达到亲密！这可比一关关地刷要快得多啊！

《高达无双 2》问答分为初级和上级两个难度。上级的出现条件是打过自由任务“通算击坠数 40000 机达成记念”和“通算ミッションクリア数 200 记念”。这两个任务是全员共通的，一旦打出，人人有份。因此即使是从来没用过的机师，只要一开始打这两个任务，就会立刻获得上级挑战！初级的出现条件目前反而不明，



不过有了上级的话，有没有初级也没什么区别。

《高达无双 2》问答的作用无疑是相当巨大的，因此很有必要把题库列出来供大家检索。由于选项出现的位置都是不变的，因此熟练之后甚至只要看答案就能选对。不过本作的友好度似乎是没有上下限的，如果你答了很多遍，但和某些人的友好度还是拒绝，请不要怀疑，这只是因为你和他的关系太差了。只要坚持答题，一定能达成全员亲密这个目标！（当然还没遇到过的人就……）

初级题库

巨大な敌を「部位破坏」せずに倒した时のご褒美は？
获得パーツが増える

巨大な敌は通常何段阶までパワーアップする？
3 段阶

巨大な敌が隙を见せている状态を何と呼ぶ？
アタックチャンス

巨大な敌をダウンさせることができない攻击は、次のうちどれ？
ブーストダッシュ

ミッション「歌姬を探せ」でラクスの伪物として登场しないキャラクターは、次のうち谁？
ルナマリア

ミッション「兵の心得」で、ランバ・ラルが兵士のさだめを教えていないのは、次のうち谁？
カミーユ

ミッション「师を越えろ！ドモン、决意の一击」の最终的な胜利条件は、次のうちどれ？
サイコガンダムの击坠

ミッション「唯一の男」でシャアが战わないパイロットは、次のうち谁？
ドモン

ミッション「おてんば娘の胁威」。おてんば娘とは谁のこと？
ルナマリア

ミッション「ホワイトファング」は、谁のストーリーミッション？
シーブック

ミッション「救难信号」で、シーブックが救援しないのは、次のうち谁？
ジュドー

ミッション「花の香りに诱われて……」で、グレミーが、ルーが乘っていると勘违いしたZガンダムに乘っていたのは、次のうち谁？
カミーユ

ミッション「操纵训练」を2回プレイした时のごほうびは、次のうちどれ？
パイロットポイント

ミッション「操纵训练」で、フィールド耐久力をゼロにする前にランバ・ラルを击坠するとどうなる？
ファに怒られる

ミッション「操纵训练」に登场しないキャラクターは、次のうち谁？
ナナイ

ミッション「操纵训练」に存在しない训练は、次のうちどれ？
SP 攻击

ミッションモードに存在しないミッションは、次のうちどれ？
ここからいなくなれ！

对战モードに存在しない对战は、次のうちどれ？
バトルロイヤルモード

ライブラリーで确认できないものは、次のうちどれ？
サウンドライブラリーの达成率

パーソナルヒストリーに存在しない情报は、次のうちどれ？
阶级

スキル「カスタマイズ」の效果は次のうちどれ？
アイテムの效果を增幅させる

スキル「リーダーシップ」の效果は、次のうちどれ？
自军全体の战斗能力が上升する

スキル「ヒートアップ」の效果は、次のうちどれ？
コンボ数に应じてダメージが增加する

スキル「精密射击」の效果は、次のうちどれ？
ビームによる攻击が敌を贯通する

巨大な敌との战い方の解说に存在しない组み合わせは、次のうちどれ？
ν ガンダム＋α・アジール

ランバ・ラル、マ・クベ、ジョニーのうち、仲间はずれはだれ？
ジョニー

ターミナルイベント「ジオンの最新锐机」を见ることで出现するミッションは、次のうちどれ？
ザクとは违うのだよ！ザクとは！

フォウ、ロザミア、プルツーについて、正しいのは次のうちどれ？
强化人间

ハマーン、ミリアルド、ロランについて、正しいのは次のうちどれ？
条件を满たす事で颜 CG 变更可能

ジャンク屋に协力した直后に出现するミッションは、次のうちどれ？
ジャンク屋大进击！ 2

エマのストーリーミッションに存在しないものは、次のうちどれ？
シャアの反乱

ヒイロのターミナルイベント「流血へのシナリオ」に登场しないのは、次のうち谁？
ラクス

ジェリドのストーリーミッション「信赖と绊の狭间に」の特徵として正しいものは、次のうちどれ？
カミーユが味方にいる

ターミナルイベント「遗言」を见ることで出现するミッションは、次のうちどれ？
スレッガー、决死の特攻

イベント「大气圈突入」でクラウンが言わない台词は、次のうちどれ？
シャア大佐

イベント「シャア／シャア专用ザクⅡ出击！」で、シャアは次のうちどの战舰から出击する？
ムサイ

イベント「永远のフォウ」に登场するモビルスーツは、次のうちどれ？
バイアラン

ジョニーの异名として正しいものは、次のうちどれ？
真红の稻妻

次のうち、存在しないミッションはどれ？
スレッガーと月の民

「ザフト军」に参加中、アスランの诱いに应じることで出现するミッションは、次のうちどれ？
大脱走！

上级题库

オープニングムービーでサザビーのファンネルが击坠した MS の数は？
6 机

イベント「落日のシャア」の冒头で、キュベレイが放ったファンネルはいくつ？
7 个

ガンダムヘッドは、最大何本出现するか？
8 本

α・アジールのファンネルは、最大何个出现するか？
9 个

オープニングムービーでサイコガンダムが ν ガンダムに伸ばしている腕はどっち？
左腕

イベント「永远のフォウ」で、バイアランはどちらの腕でサイコガンダムを贯いたか？
右腕

ウォーモードで选择できないステージは、次のうちどれ？
テキサスコロニー

オープニングムービーでサザビーのファンネルに击坠されたモビルスーツは、次のうちどれ？
ジム

オープニングムービーで、ν ガンダムのファンネルが向かう先にいた战舰は次のうちどれ？
ムサイ

ガンダム无双 2 をプレイしてすぐ

实用心得 3 高难度下 SP 攻击无敌的特性极为有效，而且威力之大远非通常攻击方式能比。ショックアブソーバー、バイオコンピューター、一机当千称得上是万能配置，这些说到底都是为了蓄 SP 槽而存在的。空中 SP 攻击是对单体有效的，可以在 C5 后接续。地面 SP 攻击是对单体有效的，可以在防住攻击后使用。

にでもできることは?
ミッション「燃える地球」をプレイ
ガンダム无双2をプレイしてすぐにできないことは?
ミッション「サイコフレームの光」をプレイする
キュベレイMk-IIシリーズのライセンスを获得するための条件に含まれないものは、次のうちどれ?
キュベレイのライセンスを获得する
この中で、友好关系が变化する可能性があるターミナルイベントは次のうちどれ?
ハーフムーンラブ
この中で、友好关系が变化する可能性がないターミナルイベントは次のうちどれ?
冬が来ると、わけもなく悲しくなりません?
スキル「ヘッドショット」を习得できないモビルスーツは、次のうちどれ?
νガンダム
ストーリーミッションのイベント中で、武者ガンダムまたは武者ガンダムMk-IIに搭乘しないのは、次のうち谁?
ヤザン
成长の结果、Shotが最大となる组み合わせは、次のうちどれ?
アムロとZガンダム
成长の结果、Shotが最大となるのは、次のうち谁?
アムロ
成长の结果、Defenseが最大となる组み合わせは、次のうちどれ?
ロランと倒Aガンダム
成长の结果、Fightが最大となる组み合わせは、次のうちどれ?
ドモン+ゴッド
ターミナルイベント「ニュータイプだけの世界」を见るための条件として正しいものは、次のうちどれ?
プレイ可能キャラクターが全员ニュータイプになる
次のターミナルイベントのうち、ミッションが追加されないものはどれか?
エマの说得
次のターミナルイベントのうち、最も上に来るものはどれか?
辉ける星
デモプレイでプレイヤーとして登场しないのは、つぎのうち谁?
アスラン
特殊装备「デルタドライブ」の效果として正しいものは、次のうちどれ?
チャージ攻击3を强化する
ドモンがマスターガンダムのライセンスを获得するためには、最低何ミッション必要?
1ミッション
Now Loading中に特定の操作をすることで、ハロはどうなる?
声を出す、回转が速くなる(注:有两个答案)
パーソナルヒストリーから选べるミッションは、全部でいくつ?
32个
パーソナルヒストリーで选择できる项目は全部でいくつ?
72个
パーソナルヒストリーで、最初のミッションまでのFile数が最も多いのは、次のうち谁?
シャア
パーソナルヒストリーについて、正しいのは次のうちどれ?
最后はすべてミッション
ハンティングモードで确认できないものは、次のうちどれ?
胜利条件
ミッション「究极のザクを求めて」をプレイするための条件として间违っているものは、次のうちどれ?
ミッション「最强の陆战兵器」をクリアする
ミッションモードでゲーム开始直后から表示されているミッションの合计はいくつ?
102
ミリアルドのハイパーSP攻击のセリフとして正しいものは、次のうちどれ?
头の出来が悪すぎる
モビルスーツ研究所の技术レベルを最大にすると、何が起こる?
アストナージからお礼される
ライセンスの中に、「ガンダム」に关するものは何种类ある?
17种类
ラクスのハイパーSP攻击のセリフは、次のうちどれ?
まだ牺牲が欲しいのですか?
リィナが搭乘しない战舰は、次のうちどれ?
レウルーラ

推荐机体

这些天看到的来信中,除了问隐藏要素的信之外,就是提到特别任务太难、打不过去的。这里纱迦就给大家推荐几个实用的机体。

神高达

个人感觉这是本作最好用的机体。3级SP槽时发动的协力SP攻击附加两个分身,这两个分身是无敌的,会忠实地按照你的指令出招。就算玩家倒地、昏迷、挨打,输入的指令对分身也有效。利用这点可以用分身来解围救急。而神高达在分身时发动C4的话,有一定几率将敌人夹在空中绞杀,这时的攻击力相当惊人,即使是最高难度的敌人也会被秒杀!

神高达的技能推荐用:ショックアブソーバー、スクエアドライブ、スマッシュヒット、ハードストライク、バイオコンピューター。机师技能推荐一机当千、DG细胞和オーバードライブ。作战时以C6清兵,以C4秒将,尽量始终保持在3级SP槽全满的状态下进行,分身快消失时再放一个SP攻击就行了,要涨满很轻松。诚意推荐!



ν高达

ν高达的强大之处在于C6的I-FIELD护罩。这个护罩发动之后,敌人无法连续攻击你,配上DG细胞简直就是立于不败之地。而且在C6的I-FIELD护罩发生瞬间使用爆发冲刺的话,如时机得当会产生很高的连击数,攻击力相当可观。配合机师技能ヒートアップ、机体技能ブーストドライブ可以令其威力大幅上升至接近秒杀的阶段。但这个时机需要玩家练习,而且在高难度下要想抓住时机用这一招是很困难的,个人只发现在拼刀胜利后很容易实现。另外ν高达清兵能力很差。

总的来说,ν高达+DG细胞要自保是很容易的,如果遇到要赶时间或救人的关卡就得看技术了。



F91

F91的强大就在于C5和分身。F91的C5无法防御,加上出刀快,单挑时基本上砍中敌人无论是否被防都是大幅有利。而F91的地面SP攻击和协力SP攻击后均附加分身效果,分身会增加攻击判定,用C5把人挑起来之后在空中用爆发冲刺加冲刺攻击的连续技,敌人很难受身。这样一套下来,敌人不死也得重伤。而F91的协力SP攻击也是相当厉害的,掌握得当的话敌人无法回避。F91可考虑配备エアマスター、ベンタドライブ等技巧。不过分身的时间不长,要及时把握。



除了上述重点推荐的3部机体外,还有一些比较好用的机体。像协力SP攻击清据点最快的倒A高达、空中连续技很难回避的尊者高达、自带刚体效果的ジ・O、C2强悍的强袭自由和Z高达等等。只要有爱,就没有弱者,相信迟早有一天会出现用扎古坦克过真高达无双的强者,我们欢迎大家投来各种机体研究打法!

实用心得4 看到很多玩家都大叫这代拼刀太难,尤其是一些从PS2转战X360的玩家更是叫苦连天。再次推荐我的暂停法,那就是当指令出现后瞬间记住并按暂停,之后想好应该输入哪些键再解除暂停。尽管此法无耻了一点儿,不过玩游戏本来就是为了娱乐,没必要和电脑较劲。

软硬兼施

HARDWARE & SOFTWARE

为了迎接春节的到来，帮助玩家在节日里选购游戏产品，“软硬兼施”栏目特地针对目前最受玩家关注的两大热点话题“双 65nm X360”和“NDSi 烧录卡”制作了两个专题。在制作这两个专题时，我们着力以最扼要的文字，最清晰的结构将购机时最关键的几个点罗列出来，这样对产品一知半解的玩家能够很快抓住核心内容，一下子就能明白购买时需要注意的事项。另外，由于韩元大幅度贬值，所以现在国内市场上充斥着大量韩版主机，这其实对玩家是好事，对商家而言也有了更多利润。在烧录卡方面，由于 NDSi 烧录卡价格浮动比较大，所以在专题中我们并没有给出每种烧录卡的参考价格，一般来说价格在 130 元左右都算合理。

文 重庆游戏无限 只放老歌

双65纳米时代，X360购机须知

90，单 65 和双 65，三个数字

初次购买 X360 的玩家可能对这些名词觉得有些陌生，只是感觉三红问题比较严重吧。所以我们这里要介绍一下一些基本的概念。

标题名词实际上是指的芯片制作工艺，随着时间的推移，芯片厂商的制程工艺也在升级，近几年来已经来到了纳米时代。

90nm：实际上指的是 X360 的 CPU（中央处理器）和 GPU（显示处理器，也可以叫显卡）的工艺是由 90nm 技术制造的，在这种技术下，CPU 和 GPU 的发热量较大，特别是 GPU 容易出问题，在过热的情况下，再加上 X360 的主板用料较差，GPU 很容易和主板分离，俗称脱焊，就导致了三红问题的发生。由于现在的芯片大都采用了 BGA 封装的方式，所以脱焊以后再想装上去就比较困难了，这也是三红以后很容易复发的主要原因。

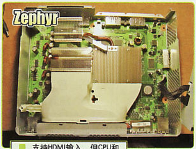
单 65nm：在 2007 年下半年，微软改进了制作工艺，把 CPU 制程改进为 65nm，主机的发热量得到进一步减小，但由于时间问题，GPU 并没有用改变，但是微软还是在 GPU 上加装了热管散热器，整个主机的发热量得到了相当地减少，而且 GPU 的散热问题得到了解决，所以三红问题小了很多。根据一些电玩店的数据，到目前为止，单 65nm 的主机三红机率不超过 5%。

双 65nm：到了 2008 年 11 月份，微软的代工工厂终于完整地进化了。所以 2008 年 11 月 13 号以后生产的主机，CPU 和 GPU 都采用了 65nm 的工艺生产。GPU 的发热量也得到了有效地降低。三红问题可以说得到了比较彻底的解决。但由于目前 65nm 的主机才上市不久，三红问题也没有得到时间验证，其主机会不会还有其他质量问题也是未知数，所以现在盲目相信双 65 就一定能解决所有问题也是不太现实的。毕竟微软在 X360 上出了一次严重的质量问题后，在玩家心目中也成了“不被信任的对象”。所以老歌的建议是，如果是囊中特别羞涩的朋友，建议再等待一段时间才出手。

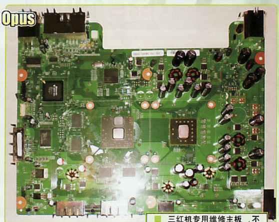
X360 各个时期的主板图片



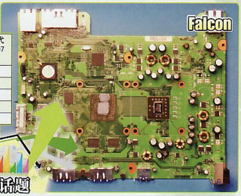
■ 采用 90nm 技术的 CPU 和 GPU 的主板代号，第一代 X360 主板。
■ IBM 90nm CPU
■ ATI 90nm GPU
■ 铝制 GPU 散热器
■ 标准热管 CPU 散热器
■ 203W 功耗



■ 支持HDMI输入，但CPU和GPU仍为95nm制程，2007年7月投入市场
■ 增加HDMI 输出
■ 热管GPU散热器
■ 标准热管CPU散热器
■ 203W功耗



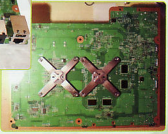
■ 三红机专用维修主板，不零售，单 65nm，无 HDMI
■ Falcon 主板
■ 没有 HDMI 输出
■ IBM 65 nm CPU
■ ATI 90 nm GPU
■ 采用 Falcon 的 CPU 散热器
■ 采用 Zephyr 的 GPU 散热器
■ 175W 功耗



■ 使用了65nm的CPU的主板代号，GPU仍然为90nm制程，2007年10月末投入市场
■ IBM 65nm CPU
■ ATI 90nm GPU
■ HDMI输出
■ CPU散热器热管取消
■ 175W功耗



■ 使用了65nm CPU和GPU的新主板代号，2008年11月底上市
■ HDMI输出
■ IBM 65nm CPU
■ ATI 65nm GPU
■ 150W功耗
■ 内置256MB记忆体



专题导购 关注消费热点话题

什么是三码合一？

这也是很多玩家首次购买的时候经常问的问题，所谓码，是指的X360主机的序列号，这个序列号每个主机都是全球惟一的。微软的质保也是以该序列号作为凭证。这个序列号在主机的5个地方可以找到。分别是：主机背面，主机正面的USB口下方，开机后的系统显示中，主机包装盒的背面，手柄包装袋上的不干胶贴纸。

但是，由于目前X360在国内都是水货，在入关的时候很多机器可能都是包装和主机分开运输，所以要最后保证三码合一和五码合一，都是比较困难的，如果一定要求，可能价格更贵。所以一般来说，我们也不必苛求五码合一或者三码合一，只要主机上的三个序列号能完美对应也就可以了。

如果这几个号全部一致，那么我们称之为五码合一，如果只有主机背后的序列号和主机打开后显示的序列号和包装盒上的一致，那就叫三码合一。五码合一代表这款主机所有的东西都是原配的。



如何辨别X360是否开机过？

这两个问题看似复杂，其实很简单。是否开过机主要看主机前面的封条是否被动过，以及机身背后的几个小孔有没有翘过的痕迹。翻新机的识别出了这几条以外，还要看看主机内部的序列号是否和机身背后的一致，如果不一致铁定是翻新加开过机无疑。

超技出新品PSP迷你动感喇叭

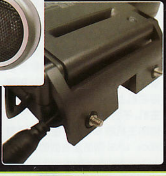
出　　品：超技电子商行（BLAZEPRO）
适用平台：所有型号的PSP主机
种　　类：周边配件

继NDSL迷你动感喇叭之后，超技电子商行前不久又推出了针对PSP主机的迷你动感喇叭。这套音响系统适合包括PSP1000至PSP3000在内的所有版本的PSP主机。喇叭安装起来非常方便，只要将喇叭固定在PSP上方安装摄像头的位置即可。该喇叭同样配备了螺丝进行固定。由于喇叭分量很轻也不会影响玩家平时的游戏操作。喇嘛内在的强力马达能够提供富有节奏的振动，其振动频率和强度将随着音乐的改变而随之改变，这样玩家在玩NDSL时将能够获得全新的体验。

PSP上经典的音乐游戏非常多，比如近期大红大紫的《DJMAX 携带版 黑色立方》，水口哲也的名作《音乐方块》等等，如果配合上这款迷你动感喇叭玩家享受到不同的乐趣。清晰的立体声、超低音扬声器，再配合上震动效果，这些都动感喇叭的优点。最关键一点在于如果你的PSP配备了喇叭，那么就可以同更多人来分享你PSP中的游戏、视频等等。最后说一句，超技PSP迷你动感喇叭需要3节1.5V电池进行供电，而不需要利用PSP电池来供电。这相当于一把双刃剑。







▶喇叭可以由螺丝固定在PSP上，非常方便。

X360的电源问题

有些玩家可能对V和W都搞不清楚，这也不是一次两次了，老歌还是从头说起。V代表电压，欧洲和我国除了台湾地区外都是采用的220V电压的电源，而美国、日本、中国台湾采用的是110V电压，所以这几个国家和地区的的X360电源拿到国内来就得使用变压器，玩家购买时要非常注意。

W代表功率，一般来讲，工艺越先进，消耗的功率越少；性能越强，消耗的功率越高。针对X360情况而言，从90nm到现在的双65nm，其机能并没有改变，但制造工艺也就更先进了，所以X360所使用的电源功率也就随之缩水，以达到降低成本的目的。



90nm——203W
单65nm——175W
双65nm——150W

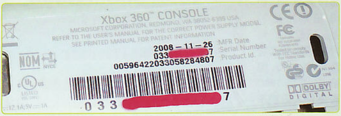
X360双65nm的主机如何从电源识别？

从上个问题中可以看到，功率是越来越小了。所以微软在电源上也做了一定的手脚。高功率的电源可以在低功耗的主机上使用，但低功率的电源无法在高功耗的主机上使用。举例来说，如果你有一个150W的电源，那么你可以尝试把这个电源插入单65nm主机内，你会发现根本插不进去。反之如果是一个175W的电源，插入双65的主机，是可以完美插进去的。这也是一种鉴别双65nm主机的方式。如果你买的主机电源搭配的是203W的电源（现在市面上很多台版双65nm主机在入境的时候被批发商换成了220V的港版203W电源，因为台版电源是110V，需要变压器，直接换成港版的203W更方便，毕竟90nm的三红机配件一大堆），你可以叫老板拿一个150W的电源来插入你买的主机，如果能插进去，那必定是双65nm的主机无疑。毫无疑问，虽然新主机的功耗更小，但使用更高功率的电源更是没问题的，从微软的设计来看，微软也完全允许这样使用，而且这样使用更好，如果你要加一些外置风扇之类，使用更高功率的电源肯定更加稳妥。所以如果遇到JS给你203W的电源的时候，其实是你赚到了。

X360的地区版本问题

很多人问老歌，说美国欧洲的X360很便宜，咱国外又有朋友亲戚，那我去国外带一套再拿到国内刷机是不是可行的呢？

理论上是完全没有问题的，如果不是做生意，带个1～2台是没有什么问题的，被收关税的可能性很小，国外的X360价格的确也便宜。但这些朋友明显忽略了X360的分区问题。X360不是神机PS3，游戏是有分区的，而且即便刷机以后分区问题仍然存在。现在国内的D版，大多数都是亚洲区的游戏，也有欧美的全区版本。也就是说，如果你买的欧美的主机，是无法玩亚洲区中的部分游戏的（亚洲区的游戏也有全区版本，全区的可以在欧美主机上运行，但有区码的就不行了，最明显的例子就是《PES2009》）。最后再次强调，这个问题正版D版都存在。目前X360的核心并没有被破解，现在的技术仅仅是把光驱的固件进行更改，使之能够运行D版而已。所以购买X360肯定是购买亚版主机最为理想的啦。



微软官方承诺的质保时间

如果没有购机发票，那么主机从生产日期算起，三红质保三年，其他问题质保一年。如果有购机发票，质保时间从购买日期算起。

X360 大致有以下几个版本

- **Arcde 版（港版定价 1699 港币）**：一个主机，一个正版游戏，一个无线手柄，一根 AV 线，一个 256MB 记录卡(如果是双 65nm 的主机，256MB 记忆体已经内置，也就没有单独的记忆卡了)
- **20G 版本（港版已经取消 20G 版本）**：一个主机，一个无线手柄，一根色差 /AV 线，一个 20G 硬盘，一个有线耳机，一根网线，一个月免费金会员资格。
- **60G 版本（香港定价 2499 港币）**：一个主机，一个无线手柄，一根色差 /AV 线，一个 60G 硬盘，一个有线耳机，一根网线，一个月免费金会员资格。(某些地区的 60G 版本要赠送正版游戏)
- **120G 精英版（香港定价 3299 港币）**：一个主机，一个无线手柄，一根色差 /AV 线，一根 HDMI 线，一个 120G 硬盘，一个有线耳机，一根网线，一个月免费金会员资格。(某些地区的精英版也要赠送正版游戏)

其他地区的版本也基本一样，没有太大区别。

X360 可以使用多大的硬盘？



X360 的硬盘虽然从结构上说只是普通的 2.5 英寸硬盘而已，但由于有 BIOS 的限制，市面上绝大多数的零售版本硬盘，都不能在 X360 上使用，这当然也是微软原装硬盘价格高昂的原因。目前微软的原装硬盘只有三种：20G、60G 和 120G 版本，价格不菲。

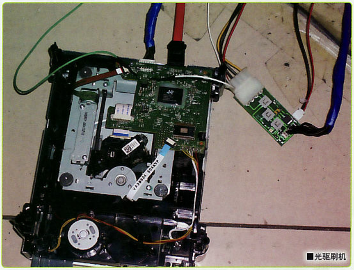
目前市面上可以使用的非微软原装硬盘只有一种，那就是西部数据的某个批次的 3.5 寸硬盘，通过改造可以使用在 X360 主机上。只是我们最大能使用到的容量只有 120G，哪怕你买的 160G 甚至更大的该系列硬盘，X360 最大也只识别 120G。可以在 X360 上使用的西数硬盘在其硬盘上注明了 1200BEVS 或者 1600BEVS 字样。2008 年秋季更新后，X360 的新固件支持了把游戏完全拷贝到硬盘中运行的功能，这项功能可以较大地减小主机的发热量以及极大较少主机运行噪音，可以说是非常实用的功能。惟一需要注意的是，即便完全在硬盘上运行，X360 光驱中也必须放入相应的游戏光碟，只是不读取而已，一旦取出光碟，游戏也会自动退出。



■WD1200BEVS系列硬盘

目前 X360 采用的什么光驱？

最近几个月内出厂的 X360 都采用了建兴生产的 DVD 光驱，我们可以读出该固件，并且通过和破解固件进行中合后刷到以前 X360 的明基、日立 LG、三星光驱上去，当然也可以刷回原来的建兴光驱。刷好后使用这些光驱就可以读取 D 版游戏了，但是老歌要提醒读者朋友们注意的是，刷机后无法享受微软正规质保！也有很大几率无法登录 Xbox LIVE！请玩家们谨慎操作！



■光驱刷机

如何鉴定 X360 的主机地区版本？

网上有很多办法都可以鉴定 X360 地区版本，但是都不是最完善的，最好的办法是使用序列号查询。打开主机后，选择“系统信息”可以看到主机的序列号，这个序列号要和主机背后的保持一致。假如你想鉴别你的主机是哪个版本，最快的方法就是你可以打电话给香港的微软客服，有普通话、广东话和英语服务，你只要把你的序列号报给客服代表即可得知你的主机是哪个版本，如果你是港版主机的话，你通过序列号，还可以向客服代表咨询你的主机质保期限。客服代表会给你一个序列号，以后你凭这个序列号即可查询到主机的保修时间。如果你要送修 X360，那么客服代表会再提供一个维修号，通过这个号码你可以随时通过热线电话查询到维修以及更换状态。要享受官方的质保，除了要首先打电话给微软获取这些信息以外，我们还需要保证主机没有开过机，封条完好就可以了。什么主机包装盒，购买发票，都是不需要的，有些朋友迷信必须要包装盒和当地机打发票才能享受到正规质保是完全错误的。

什么是被 BAN？被 BAN 了有什么严重后果没？

如果你在 Xbox LIVE 上营私舞弊，或者是使用刷过固件的主机登录，就有很大地可能被 BAN。被 BAN 了以后，你的主机就再也不能登录 Xbox LIVE 了，如果你这个时候痛改前非，决心玩正版游戏，那么你可以再购买一台没有刷过的主机，使用现有的帐号登录 Xbox LIVE，请玩家牢记：如果你刷机上网，微软只会 BAN 你的主机，不会 BAN 你的帐号！如果你的主机被 BAN 了，在主机检测 Xbox LIVE 网络连接的时候会直接提示 Z：8015 — 190D，从而拒绝你的主机登录 Xbox LIVE。

重要提示：微软的 BAN 机行动不是随时在进行，它有可能只在某些时间段内展开 BAN 机行动，也就是说，如果一台刷过但没 BAN 的主机登录 Xbox LIVE 时，如果微软没有展开 BAN 机行动，那该主机也很可能在这个时间段可以正常登录 Xbox LIVE。但如果主机一旦被 BAN，以后任何时候都无法再次登录 Xbox LIVE 了，哪怕当时微软没有展开 BAN 机行动！

NDSi烧录卡6项指标全面大比拼
AK2i、EZVi、R4i、DSTTi横向对比评测

NDSi 发售至今，已经涌现出 4 款性能各具不相同的烧录卡了，对于即将在新年期间购入 NDSi 的玩家来说，选择哪款 NDSi 烧录卡是玩家比较关心也是比较头疼的一个问题。这次在“软硬兼施”的栏目中，我们就将为目前市面上所发售的 4 款烧录卡进行一次全面的横向对比，对每款烧录卡进行从外观到功能的逐一剖析，让玩家能够在了解烧录卡功能的同时选出适合自己的烧录卡，从而圆一个新年购机的小梦想。

外观包装

AK2i 作为第一款上市的 NDSi 烧录卡，AK2i 同样采用了塑封包装，包装中有烧录卡和读卡器两个位置，不过除了第一批的 AK2i 有少量读卡器赠送之外，新上市的 AK2i 均没有读卡器赠送，也就是说读卡器的位置是空的，厂商对此称之为商家赠送物品预留空间。其实 AK2i 的塑封包装和早期的 AK2 是相同的，只不过在塑封的正面贴了“DSi Compatible”的标签，以表明支持新版的 NDSi 主机。此外，同 DSTTi 一样，AK2i 的塑封包装背面也是产品的功能简述，不过分中英文两种介绍，显得比较详细，打开塑封包装后可以看到纸片中间可以打开，里面有 AK2i 的简单上手指南。

DSTTi DSTTi 使用的是 DSTT 后期的简装版塑封包装，整个包装内只有卡带本体一枚，显得比较简单。DSTTi 的纸片说明采用灰黑色色调，正面是 DSTT 的经典 LOGO，不过新版的 LOGO 在右上角多出一个“i”，以此来说明该产品是针对 NDSi 所生产设计的，纸片的背面则是英文的 DSTTi 产品特性介绍，由此可以看出 DSTTi 可能主要是针对国外市场所设计的。

EZVi 最新上市的 EZVi 抛弃了 NDS 时代一直使用的纸盒包装而采取了和 DSTTi、AK2i 一样的塑封包装，不过比起其余两种烧录卡 EZVi 的包装在内容上更显丰富。标准版中搭配的伸缩触摸笔、SDHC 高速读卡器和拇指触摸笔均是原先 EZV PLUS 包装中备受好评的周边配件，它们也都是由国内著名周边厂商黑角所代工制作的，质量上非常出色。EZVi 的卡带本身收纳在卡带收纳盒中，可以保证运输过程中烧录卡不受到伤害，毕竟塑封包装可能更容易受到冲击，所以使用卡带收纳盒显得更加合理。塑封中的纸片说明也是重新设计生产的，灰白色的背景比较素雅，纸片背面同样是产品的说明介绍，可见在塑封包装设计上几个厂商的设计思路基本相同，不过 EZVi 可能显得更加富有诚意。



▲ EZVi 分为标准版和清凉版（简装版）两个版本，标准版价格略高，请玩家购买时留意。



■ STTi 的简约塑封包装



◀一见如故的 R4i 纸盒包装

R4i R4i 的包装和其他 NDSi 烧录卡都不一样，它采用的是大家再熟悉不过的纸质包装，其印刷构造和原先的 R4 几乎一样，不同之处仅仅是在 R4 品牌的右上角添加了一个“i”字的标识。从侧面拉出内衬纸盒，可以看到里面包装内有 R4i 本体、SDHC 读卡器和蓝色挂绳一个，这些配置和最初上市的 R4 也是完全一样的，总体来说 R4i 的包装要比 AK2i 和 DSTTi 出色一些，不过在赠品的丰富程度上和 EZ5i 有一些差距。

为你的掌机护航 北通动力堡垒



■产品外包装图，现在动力堡垒产品颜色有两种，晶钻黑与流光银。

北通作为国内老牌周边厂商一直致力于研发最前沿的游戏周边产品。马上中国传统春节即将到来，将小 P 和 NDS 随时携带串门或者出游的玩家肯定不在少数。不过一块电池怎么能满足玩家长时间出门在外的消遣需要呢？下面我们就为大家介绍一款由北通推出的外挂电池产品——北通动力堡垒。该产品已经推出了一段时间啦，并且在玩家中获得了不少好评。目前来看，我们有必要让更多还不熟悉该产品的玩家来了解一番。

品　　名： 北通动力堡垒
产品类别： 外挂电池（便携电源）
产品编号： BTP-6389
产品颜色： 晶钻黑、流光银
对应平台： PSP 系列掌机（3000 型 /2000 型 /1000 型），NDS 系列掌机（NDSI/NDSL）

功能特性：
1. 高能（持续供电续航 14 小时左右）；
2. 超薄（电池厚度 1 厘米左右）；
3. 通用（PSP 系列 /NDS 系列）；
4. 快充（4.5 小时快速充满该电池）；
5. 智能（睡眠省电与低电量提示）

产品特点：
1. 聚合物离子电池材料，3600 毫安足额电量，14 小时左右（不含主机电池电量时间）持续续航，约等同于 3 块原电电量；
2. PSP 系列直接连接的外挂电池，NDS 系列需转接头连接的通用外挂电池；
3. 1 厘米左右厚度，超薄便携；
4. 4.5 小时快速充满电池，远少于 3 块原电充满的总时间；
5. 睡眠切换模式和低电量提醒功能，智能省电，保障满电量电池放置 30 天后，仍具备 10 小时左右（不含主机电池电量时间）持续续航电量；

■产品背面造型。



■这就是动力堡垒打开包装后的全部配件。



包含物品：
- 1 个北通动力堡垒
- 1 根配套输出连接线
- 1 张使用说明
- 1 张保修卡；

卡带做工及周边配置

AK2i AK2i 的卡带设计抛弃了 AK2 系列原先的卡扣式外壳，也采取了超声波封装工艺，卡带的金手指部分也和 DSTTi 一样加起来三栏，卡槽在烧录卡的最上面，也非常利于插拔，不过和 DSTTi 不同的是，AK2i 采用了开天窗的设计方案，这样使得卡带正面有一小块隆起，并且十分明显，插入 NDSi 主机中也会因为芯片的隆起有很大的阻力，不过还是能够正常的插拔，这点对于追求完美的用户可能会感到十分的别扭。

DSTTi 从包装中取出 DSTTi 可以看到卡带采取的是超声波封装技术，整个卡带没有一个螺丝。DSTTi 的卡槽位于烧录卡的最上面，采用的是弹簧式的设计，TF 卡插入取出都比较方便。对于卡带的金手指设计，DSTTi 使用的是栅栏结构，这点和正版卡是一致的，不过经很多用户的实际反应，栅栏式的金手指设计可能造成卡带使用久之后 NDS 主机不易识别的状况，对此不清楚 DSTTi 的表现会是怎样。此外，DSTT 卡带的本身没有天窗结构，插入 NDSi 十分顺畅，很值得称赞。



▲未开天窗的 DSTTi 内部使用了黑胶封装

EZVi EZVi 的卡带同样使用的是超声波封装，这和之前的 EZ 系列产品是一致的，卡带的 TF 插槽在烧录卡背面的右侧，而不是像 DSTTi 和 AK2i 一样在烧录卡的最上面，侧面插槽的好处是外观上的完美，插入 NDSi 中不会被人看出使用的是烧录卡，不过由于是侧插的缘故，EZVi 的插槽并没有使用弹簧式设计，这点对于习惯了弹簧式卡槽的玩家可能会有些许的不适应。此外 EZVi 的金手指部分没有使用栅栏式结构，读取上较于 AK2i 和 DSTTi 可能会更优秀一些。EZVi 的卡带正面和 AK2i 是一样的，同样有天窗设计，不过 EZVi 在这点要比 AK2i 处理得更完美一些，虽然有天窗，但是并不突出，在 NDSi 的插拔上要强于 AK2i 很多，顺畅度基本和 DSTTi 相当。


▲侧面插槽的 EZVi 可完美插入 NDSi 主机中。

R4i 从卡带收纳盒中取出 R4i 可以看出，R4i 使用的依旧是 R4 改版之后的模局，卡带两侧有圆弧状的凹槽，TF 卡槽位于烧录卡本体的最上面，金手指部分没有栅栏的保护，不过和 AK2i、DSTTi 不同的是，R4i 的卡槽虽然在烧录卡的最上面，但它并不是弹簧式的构造，而是像 EZVi 一样的直插式，卡槽松紧适中，TF 卡的插拔都比较顺畅。R4i 在卡带的正面没有天窗的设计，所以插拔在 NDSi 上都比较顺畅。

内核使用界面

AK2i AK2i 延续了 AK 系列的精良界面设计，其内置三款动态风格皮肤，上屏界面主要显示日期、时间和玩家信息，下屏同样是游戏列表的显示，右上角的太阳标识是用来调节亮度的，最下面的 START 则是 AK2i 的系统设置功能，AK2i 虽然直接显示的内容比较少，但是看起来非常养眼，使用起来也比较方便。



▶ AK2i 被 NDSi 主机完美识别



◀功能集中的 EZVi 下屏菜单

EZVi 在内核的界面设计上 EZ5i 应该是介于 AK2i 和 DSTTi 之间，比 DSTTi 略强，但和 AK2i 比要稍微逊色一点。由于 EZ5i 的内核是在 Moonshell 的基础上进行设计的，所以整个界面和 Moonshell 十分相似，上屏是游戏列表的显示，下屏是内核的操作界面，我们可以通过左侧的功能列表来调节屏幕亮度，设置游戏附加功能，查看帮助指南和进行关闭主机的操作。中间则是显示当前选中游戏的信息和 SLOT-2 卡槽的状况，最右边上下图标可以控制光标的移动，此外我们也可以在 EZVi 下屏的右上角看到当前的时间显示。EZVi 在内核皮肤上比较简约，灰白色的背景是看起来不如 AK2i 的主要原因。

DSTTi DSTTi 在界面上比较简单，上屏显示选中的游戏的参数和信息，下屏以大图标方式显示游戏列表，每个游戏都会显示 icon 图标、文件名和容量，此外在游戏的文件名下面还分别有软复位、金手指、联机和 DMA 载入模式的状态图标，这主要能方便玩家了解当前的游戏设置状态。内核的界面风格是灰白色调，看起来很淡雅。

R4i 进入 R4 的界面分为游戏、多媒体和引导 SLOT-2 烧录卡三项，其中多媒体是大家熟悉的 Moonshell，引导 SLOT-2 烧录卡因为 NDSi 没有 SLOT-2 卡槽，所以也没有作用，这里主要看下游戏选单的界面，在游戏界面下，上屏幕是存储卡中的文件列表，下屏是当前选中文件的具体信息，可以看到最后修改时间等，选中游戏的话还会有设置和金手指按钮。在下屏的左上角和右上角分别是调节亮度和开关软复位的功能按键，这两个功能也同时对应 NDSi 主机的 L 和 R 键，整体来说 R4i 的界面比较单调，不过不失。

游戏及自制软件兼容性

AK2i AK2i 对于游戏的兼容并不是特别的出色，部分汉化游戏不能显示 icon 图标，新出一些游戏修正速度较慢，这都是 AK2i 的问题所在，不过比起需要使用金手指来维持新游戏运行的 DSTTi，AceKard 官方显得更有诚意一些，新版的内核是 12 月 17 日发布的 4.13，它修复了《梦幻之星 ZERO》创建人物死机的问题。自制软件上 AK2i 和 DSTTi 同样优秀，自动 DLDI 补丁等功能一样不少，软件运行起来也没有丝毫问题。



▶世嘉大作《梦幻之星 ZERO》可在 AK2i 上运行

EZVi 在游戏兼容上，EZVi 可以说是现阶段 NDSi 烧录卡中最完美的一款，无论是新游戏还是汉化游戏均可全部运行，不会有加载失败或是游戏中出现运行问题的状况，而且在内核更新的速率上 EZVi 也是最高效的，遇到不能运行的游戏，24 小时内官方都会推出新内核进行修复，从此可以看出 EZFLASH 小组对玩家认真负责的态度还不是其他厂商可以比拟的。而在自制软件兼容上 EZVi 也继承了 EZV PLUS 的优秀传统，自动 DLDI 补丁功能使得所有软件直接拷入就可运行。

DSTTi NDSL 时代的 DSTT 是以廉价和 100% 游戏兼容所闻名的，不过到了 NDSi 时代，DSTTi 的 100% 游戏兼容早已不复存在了，官方的内核更新目前还停留在 2008 年 7 月 17 日发布的 1.16 上，即使新版的 DSTTi 上市，官方也没有发布新的内核。而面对现今众多专门针对烧录卡加密的游戏，DSTTi 均需要使用金手指来运行，这让 DSTTi 在与其他烧录卡的对比上略显下风，不过对于自制软件 DSTTi 还是保持了良好的兼容性，几乎所有的软件都可正常运行，而且内置的 DLDI 补丁技术也十分方便。

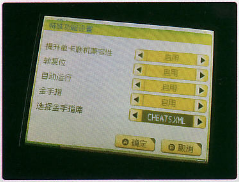
R4i R4i 的游戏运行状况和 EZVi 基本相当，但是内核对不能运行的新游戏修复速度没有 EZVi 快，此外由于 R4i 并不是原先的 R4 厂商所制作，所以它的更新应该不会像老 R4 那样中途放弃，R4i 目前的最新内核版本是 2009 年 1 月 7 日发布的 1.52RP，游戏兼容更新到了编号 3219。自制软件的兼容上 R4i 和其余三款卡带都是一样的，这里就不在赘述了。



▶ R4i 可以完美支援 NDS 目前的所有游戏

软复位金手指运行状况

AK2i AK2i 的金手指功能是整合了 AK R.P.G 自制内核中的金手指功能才实现的，它也是支持 AR 编码的金手指文件，不过和 DSTTi 不同的是，AK2i 可支持 .DAT 和 .XML 两种文件结构的金手指数据，并且在游戏中可实时开启和关闭。软复位的游戏兼容和 DSTTi 基本一致，一般游戏均可直接复位到烧录卡的界面菜单。



◀可支持两种文件结构的金手指数据

DSTTi 软复位上 DSTTi 基本没有太大的问题，偶尔遇到复位失败的，玩家也可以直接按 NDSi 的电源键进行复位，所以这点没什么值得担心的，金手指上 DSTTi 支持 AR 编码的文件，可兼容目前网络上的大部分金手指，金手指的使用上也没有问题，选择后进入游戏直接生效，比较出色。

EZVi EZVi 的软复位设计和其他几种烧录卡不同，它使用的是单独的补丁文件来支持游戏复位的，目前 EZVi 的软复位补丁有官方专门的人员进行维护，基本上所有游戏都可进行复位。金手指上 EZVi 是全球惟一一款兼容 EC 和 AR 两种编码的卡带，网络上的金手指数据都可以被 EZVi 所使用，另外 EZVi 也支持在游戏中随时开始和关闭金手指的功能，比起其他几种卡 EZVi 的金手指要略胜一筹。

R4i 和 AK2i、DSTTi 一样，R4i 也只支持 AR 编码的金手指数据，不过由于老 R4 的庞大基数，要找到 R4 的金手指文件是十分容易的，R4i 的金手指在使用上和 DSTTi 一样，都是保存选项后进游戏就是开启状态的，游戏过程中不能关闭，比起 AK2i 和 EZVi 可能有些逊色。

其他附加功能对比

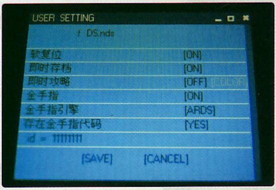
AK2i AK2i 在附加功能上比较出色，比起仅有 DMA 的 DSTTi 要多出复制、粘贴、删除、软关机等常备功能。而 AK2i 最具特色的还不止这些，其独创的 ROM RIP 技术才是附加功能中最闪亮的一点，ROM RIP 就是将游戏 ROM 中的无用数据处理掉，因为有些游戏在容量上不会做满，所以厂商就会使用大量的无用数据来进行填充，这些数据不仅占地，而且还没有任何实际作用，这时 AK2i 的 ROM RIP 功能就起到了作用，删除的无用数据能为 TF 卡节约很多空间，不过使用效率慢是这项功能惟一一个比较遗憾的地方。

DSTTi DSTTi 的附加功能较少，只有 DMA 载入模式这一种，不过 DMA 载入模式确是相当的实用。DMA 是英文 "Direct Memory Access" 的缩写，直译过来就是直接访问内存的意思，DSTTi 在开启 DMA 模式后，CPU 只须完成向 DMA 控制器下达指令的工作，数据的处理和传送就都让 DMA 控制器来进行了，这样的好处就是可以让游戏的加载速度变快，不过游戏在运行之后就会摆脱 DMA 控制器了，所以开启 DMA 模式对游戏的运行是没有影响的。

■开启了 DMA 载入模式的游戏菜单



EZVi 即时存档、即时攻略，作为 NDSi 上第一款同时具备这两项功能的烧录卡，EZVi 的附加功能确实要显得更加出色一些，即时存档可以在游戏中随时存档，存档过程大约在 10 秒左右，之后可在任何环境下进行读档操作，读档过程瞬间完成，读档后会还原到存档时的游戏环境，这项功能对于高难度，存档点少的动作游戏尤为实用，特别是最新的《恶魔城》，配合 EZVi 的即时存档功能后会变得更加有乐趣，全程无需金手指就可以打通关了。而即时攻略对于游戏玩家也是十分出色的一项功能，尤其是那些喜好 RPG 游戏类型的玩家，更是异常的重要，毕竟随时随地不受条件限制的查看攻略要比带着书本或坐在电脑前看攻略方便很多。此外 EZVi 也具备复制、粘贴、删除、软关机等文件操作功能，可以说 EZVi 的亮点就在于附加功能上的优异性上。



◀拥有即时存档的 EZVi 游戏功能列表

R4i R4i 的附加功能基本上没有，作为主攻游戏的烧录卡产品，软复位金手指等常备功能不缺可能就足以了，文件管理上也仅有删除一项，不过这可能对于追求实用的玩家来说是个喜欢的理由。

总结

在经过六项的详细比较后，相信玩家对目前 NDSi 烧录卡的功能和现状都有了充分的了解，DSTTi 相对来说可能是目前比较逊色的烧录卡，AK2i 和 R4i 基本相当，而 EZVi 由于有独占的即时存档和即时攻略可能更引人注目一些，不过目前 NDSi 的这些烧录卡还都是各有得失的，希望您在充分了解它们之后能够选出心仪的卡带，从而享受轻松愉快的游戏生活。

PS2殿堂

回味昔日经典 探索全新风采





栏目主持 玛娜



春节到了，终于可以把之前留下的PS2游戏都补一补了，《女神异闻录4》还没有完美，《葛叶雷道与阿巴顿王》才玩了一半，近期的新作几乎都只玩了一点，加上之前还有许多想要回顾的老游戏，估计我没日没夜每天坐在电视前玩也只能打通其中的极小一部分吧，更何况过年主要活动是走亲戚……总之，各位读者一定要好好规划，抓紧时间，奋勇战斗，在这里预祝大家早日把游戏债都还清。

投稿信箱：game3@ucg.com.cn

PS2瞩目速报

终于要过年了（>_<）！

终于有压岁钱拿了！

……还压岁钱呢，说到压岁钱我就泪流满面！按我这个年纪，不给侄子侄女发红包就不错了。

还、还要发红包？

那还用说，去年还送了游戏机呢……

姐姐！（双眼闪光地伸手）

去去……天天抱着我的PSP和NDS还不满意。

不过说起来，我发现压岁钱有个很不合理的地方。

嗳？压岁钱也有不合理的地方？

那当然，你想想，一个人能收到压岁钱的时间只有5岁到20岁的这15年左右，但是20岁之后直到老死为止，每年都要向外发压岁钱，怎么看都是亏了呀！

玛娜：……哈？

也就是说，每个人要发50年左右的压岁钱，但是却只能收15年左右的压岁钱……这么一来，差不多有35年的钱白白发出去了……嗳？不对……但是所有人都只收了15年的钱……那么还有35年的钱发到哪里去了！？（短路中）

……行了行了，别想了，过年的时候再慢慢算吧，我们先回到栏目中来。



□《娇蛮之吻2》

遗漏的精彩 欧美篇 Vol.3

PS2游戏推荐

在挑选介绍的游戏时，我们尽可能避免了一次性介绍大量的作品，而将介绍重点放在了每款游戏的特色之处，希望大家在读到每款游戏的介绍之后能够根据自己兴趣更有针对性的进行选择。如果大家对栏目有什么意见或建议请来信与我们联系，让“遗漏的精彩”变得更精彩！

文／阳光成员 依然盆盂

寒冬

矗立在真相四周的，是被称作“杀戮”的墙！

原名	Cold Winter
类型	主视角射击

说到美式游戏，自然少不了主视角射击游戏，不过由于PS2时代玩家的游戏偏好和手柄操作等问题，这一类型的游戏直到现在才被我们所熟识，因此错过了一些优秀作品，本作就是其中的一款佳作。

本作的故事和许多英雄故事一样缺乏新意，不过游戏在故事上的薄弱相比起热闹非常的战斗来说几乎可以忽略不计。本作收录的武器种类众多，总共达到了二十种以上，遗憾的是玩家一次只能携带两种武器。另外，合成系统的引入在同类游戏里也显得十分新颖，譬如说，当我们拥有油罐、瓶子和布条的时候，就可以自己制作一个燃烧弹，不过能够合成的物品种类有限而且几乎在实战中作用不大，所以这项设定基本成了摆设。在打死敌人之后，弹药不会从敌人身上直接掉到地上，而是需要玩家走近尸体后按键搜查才能获得弹药。游戏中场景物对玩家攻击的反馈也比较到位，所有的箱子都可以用枪、拳头或者是举起来扔到地上的方式打开，这也是获得武器和道具的重要方式，在战斗的时候玩家甚至还可以将场景中的垃圾箱等大件物体移动到某处作为掩体。此外，敌人在中弹后的表现也非常真实，不同部位中弹就会造成不同的受伤效果，即使敌人死后玩家仍可以继续攻击将其打得面目全非一泄心中之恨，导致一场战斗后场景中可能满是敌人的肢体，可以说是非常血腥。值得注意的是，游戏过场时所运用的镜头效果很有看电影大片的感觉，惟一不足就是游戏画面在现在看来确实不太理想。



007 所有或一无所有

My name is Bond, James Bond

原名	James Bond 007: Everything or Nothing
类型	动作

自第一部007电影上映至今已经过了将近半个世纪，系列至今的惊人数量更是无人能出其右，而根据007而生的游戏系列虽不及电影般久远，却也绝对算得上是一棵常青树。

本作的素质相当高，首先是邦德的能力被很全面地展现在了游戏当中，毕竟这位特工不仅仅只会拿着枪杀人，他还有更多的超凡技艺，像是驾驶、打斗等等。游戏中战斗的重点是射击和掩护，特别是当玩家和一群高AI的敌人作战时，把握好开枪的时机和提高爆头率都是十分必要的。



车辆可以说是007电影和游戏中不可缺少的元素，本作中高性能和种类多样的驾驶工具绝对会给你带来不亚于电影的刺激感受。值得一提的是这些车辆都有着非常真实的建模，多样的分支道路和良好的操控性使其并不逊色于一些赛车游戏。为了将邦德临危不惧、机敏过人这种“酷”的特质反应出来，游戏为此设置了一套称作“邦德时刻”的系统。比如发动之后驾驶摩托在屋顶上穿梭显示矫健身手，为女郎按摩展现侠骨柔情或是利用房顶吊灯解决下方的大量敌人来体现智谋过人，这套系统都可以对其进行完美的诠释。此外，发动每个关卡的“邦德时刻”之后会获得一定的附加分数，关卡结算时达到要求就可以获得黄金或是白金评价，在这之后就可以获得武器升级或是开启作弊。

不论是电影还是游戏，氛围对于007的作品来说都显得十分重要，譬如标志性的开场、主题曲和演员。当看完本作别具一格又似曾相识的开场、听到皮尔斯布鲁斯南等原班人员的倾情献声之后，相信你将会打消所有对电影改编游戏的顾虑。区区数百字实在不能完全展现出本作的全部魅力，希望大家能够亲身体验一下这款“007系列”中不多的优秀之作。

猎杀吸血鬼的吸血鬼！

黑暗标靶

原名	Darkwatch
类型	主视角射击

同为吸血鬼猎人，本作主人公的名声虽然比不过“范海辛”和“刀锋”两位前辈，不过如果说起在PS2平台上分别以这三位英雄为主角所推出的游戏作品，那么两位前辈还真是不得不甘拜下风。

本作的游戏封面上虽然印着Capcom的大名，不过坐落在圣地亚哥的制作商High Moon Studios却是地地道道的“美国产”，前身为Sammy Studios的他们在2004年经过一系列人事变故之后最终还是没有让这款优秀的游戏流产，对于玩家来说这无疑可算是一桩幸事。故事主人公是19世纪美国亚利桑那州的火车大盗Jericho Cross，在他打算进行最后一次抢劫时，却跳上了错误的火车，在无意之中释放了撒旦之子Lazarus并受其诅咒变为了吸血鬼。为了夺回自己的灵魂，Jericho加入了与邪恶力量进行抵抗的神秘组织Darkwatch。



武器是射击游戏的核心，本作不仅提供了从手枪到来福等多种常规武器和各种充满幻想元素的枪械，后期还有火力超强的车辆供玩家驾驶。无论手持何种武器，玩家都可以进行肉搏，肉搏对一般敌人的攻击力大得惊人，特别是在狭窄的道路上遇到大批杂兵之后挥一下枪托倒一大片的感觉十分爽快。当然了，既然已经成为了吸血鬼，主角自然少不了一些非凡的能力，比如在主视角射击游戏里比较少见的二段跳、开启后敌人呈高亮状态方便定位的“血之眼”、在能量槽消耗完之前受到攻击不会降低体力且自动回复后可继续使用的“血盾”。这些设定不仅令传统的主视角射击游戏玩起来更有趣，而且在战斗中也使进攻方式变化多样。

游戏还有一个与《生化奇兵》中对待Little Sister类似的设定：当玩家遇到同样受到Lazarus诅咒的无辜受害者时，可以选择对他们的灵魂进行救赎或者是吞没，而你的决定会影响你“善”和“恶”的声誉值，进而关系到这两方面各四种对应的能力并最终决定结局的走向，可以说这类蝴蝶效应的引入更丰富了游戏趣味性。另外，虽然本作是一款主视角射击游戏，但与大多数同类游戏不同的是，游戏中部分关卡被设计成了第三人称射击。比如有一关需要玩家骑着爱马飞奔在墨色天幕之下的西部旷野并不断击退追来的敌人，紧张的节奏使玩家能够获得非常刺激的感受。而这些只是本作中的部分亮点而已，要想完全体验这款游戏的魅力，大家还是亲自动手吧。

勇敢者的游戏！

爆走山地自行车

原名	Downhill Domination
类型	竞速

“Downhill”是极限运动的一类，运动员驾驶着高山速降车或者是滑雪板从山顶上以相当快的速度俯冲下来，可以说整个过程都充满了惊险与刺激。本作与216期中介绍过的《烈火战车 漆黑》同样都出自Incognito之手，相信很多玩家都是因为PS3上大热的《战鹰》才对这家擅长制作混战游戏的公司有所了解，不过在本作中他们却并没有使用这一设定，所以熟悉该公司作品的玩家定会在本作中获得不同的体验。

在现实中，使用速降车下坡时的速度在60公里／时以上，如果是在雪山上用滑雪板下滑，速度更是可以超过100公里／时，这种体验相信用风驰电掣来形容也不为过。所以，这类游戏能不能有较高的素质，对于速度感的表现能力绝对是关键所在。本作没有借助速度线和使屏幕四周画面模糊等“外物”来对速度进行修饰，而是直接利用了跟随玩家的高速移动镜头，可以说游戏提供的是实打实的速度感受。和大多数竞速游戏不同，本作没有赛道的缩略地图，而只有一个高度计，因为赛道一直会向山底延伸下去，游戏的重点在于“高度”而非“转弯技巧”。另外，在本作中你几乎很难将视线离开角色瞟一眼别处，因为在令人神经紧绷的速度下行驶的同时，我们还得一边躲避障碍一边考虑腾空后的花式动作。

说到动作，这也是此类极限游戏的亮点，而无视物理定律的本作足以在这方面带来刺激的爽快感：疾驰而下随坡而升，再接左右转身前后翻腾，随之收招落地，这一系列花哨的动作真是会令人赏心悦目大叫过瘾。本作中，要想在比赛中获得胜利光有速度是不够的，用后轮铲翻靠近自己的对手，或者用瓶装水将前方的对手砸下坐骑都是我们保持领先的必要手段。此外，游戏的赛道遍布各种场景，从山川河流到乡村城市，从冰川冻土再到绿地森林，而且不同的赛道有各自典型的特点，比如设在盐湖城的赛道就横跨在整个城市之中，玩家不光需要仔细观察赛道以便穿过下水道越过广场和工地，还得随时注意只有城市赛道中才会出现的车辆、行人和电杆，所以基本在每条赛道都能获得不同的乐趣。游戏还提供了多种模式，玩家需要使用不同的方式才能获得比赛的胜利，相信等完全掌握了这些模式的精髓之后，我们就可以在Downhill的世界中任意飞驰了！





好吧……那还是介绍一下最近公布的几款新作吧。

玛娜：其实说是新作也不尽然，因为大多数都是从其他机种上移植到PS2上的游戏，最近公布的两款预定要登陆PS2的游戏分别是街机上的格斗游戏《阿尔卡娜之心2》和PC的文字冒险游戏《娇蛮之吻2》。其中《阿尔卡娜之心2》会比原作增加新角色和新舞台，全部角色的插画都经过了插画师赤贺博隆的重新绘制，而且还会在保留街机版所有要素的基础上追加全程语音和插画鉴赏模式。而以倔强派女主角为特色的《娇蛮之吻2》也会追加新CG、角色并对剧本进行大幅修改，这两款游戏都预定在2009年第一季度发售。



《阿尔卡娜之心2》



《风色海浪》

至于原创新作则有一款名叫《风色海浪》的女性向恋爱游戏公布，游戏的背景设定在一战之后的架空欧洲战场世界，玩家要化身为独立航空战队整备班中惟一的女性整备员，在工作的同时与队中的飞行员们发展恋情。

看来果然是圣诞狂潮已经过去了，近期发售的游戏都比较平淡，以文字冒险游戏为主，至于PS2上的大作要等到2月中旬才会开始发售。所以这段时间大家还是以轻松过年、多多睡觉为主，有空的时候再补补之前落下的游戏吧。

嗯，还要趁着年轻多收压岁钱，把之后的35年余额赚回来！

……别丢人了。

游戏名	类型
12月25日	
乐高蝙蝠侠	动作
1月5日	
M&M 巧克力豆大冒险	动作
神曲奏界 THE BLACK 1&2章	文字冒险
1月29日	
遥远的时空中 梦之浮桥 特别版	文字冒险
噬魂师 战斗共鸣	格斗

栏目主持 | 火云



掌中天地

包罗掌中万象
遨游自制天地





期盼PSP–3000在春节之前能够破解，买一台PSP–3000回家过年的玩家又要失望了，因为看似岌岌可危的破解却依然没有什么进展，之前传出来的一段"破解视频"其实也只是利用了游戏存档的破绽写进了一组代码而已，看来真正破解还是需要等待很长一段时间了。PSP–3000迟迟不能破解，越来越少的能够破解PSP–2000的价格自然也就水涨船高起来，如果不是那么急的话还是再等待一段时间吧。相比之下NDSi的价格就稳定多了，想出手的玩家就不要犹豫了。

春节自制软件大推荐

在电脑上玩PSP

软件名称 Jpcsp

显然这不是在PSP运行的软件，相对于比较成熟的PC端NDS模拟器，PSP明显有些过于落伍，在Jpcsp出现之前玩家几乎没有在PC上运行PSP游戏的机会。



Jpcsp于12月15日推出了V.01版，虽然目前也只有《泡泡龙》等几款游戏能够运行，但也算是填补了这方面的一个空白，毕竟迈出第一步是最重要的。不过需要注意的是该模拟器是JAVA软件，无法直接在Windows系统下运行，需要通过JAVA模拟器做中转。游戏时需要将ISO文件放在Umdimages目录中，相信随着版本的更新，该模拟器可以模拟的游戏也会越来越多，届时没有PSP的玩家也可以通过电脑来弥补遗憾了。

实用度 ★★

PSP也能模拟地区

软件名称 Virtual Globe

我们都知道PS3在播放音乐时有一个以旋转的地球为背景的播放效果，现在PSP也能够通过自制软件来实现这个效果了。Virtual Globe便是能够让小P实现模拟地球效果的软件，通过它我们可以在PSP中观察到地球的全貌，使用十字键还可以移动地球，按×和△键为倾斜视点，L和R键为放大和缩小，□和○则能够使地球旋转。当然，我们不能在这款软件中实现谷歌地球中清楚地显示出街道和房子那样的效果，但是地球上五大洲四大洋等都清清楚楚地分布在上面，我们还是可以用它来观察大陆与海洋的轮廓，坐公车无聊时拿来了解世界地理还是不错的。

实用度 ★★★

快快乐乐玩纸牌

软件名称 欢乐斗地主

大家过年时围坐在一起时，纸牌无疑是消磨时光的最好工具，这款由国人开发的PSP游戏就能够让玩家实现在PSP上斗地主的欢乐场面。这款游戏不仅能够单人游戏，还可以与其他玩家进行联机，玩牌时还是与人对战乐趣无穷啊（软件支持后台播放音乐功能）。年底前该软件又进行了两次更新，首先是改进了游戏的存档功能，解决了加载存档后玩家的分数发生错误的问题（删除存档文件时发生死机的BUG也得到了修正）。游戏的计分方法也进行了改进，将四人斗地主时地主的得分改为农民的3倍，每局总分为0。更改了电脑的AI后，喜欢单机的玩家会发现电脑出错牌的几率变小了。向喜欢拿PSP来玩休闲游戏的玩家推荐该软件，说不定父母也会爱上使用PSP斗地主哦。



实用度 ★★★★

最省电的音乐播放器

软件名称 LightMP3

我们都知道PSP本身就带有音乐播放功能，但是由于播放格式和电量等限制使得玩家经常会使用一些自制的音乐播放软件欣赏音乐。这款名为LightMP3的播放软件支持包括MP3、Ogg、AT3以及Flac等多种音频格式。由于可手动降低CPU频率，该播放器曾被喻为PSP上最省电的音乐播放器。目前最近的Version 2.0.0 RC1版本除了继续增强媒体库功能，也增加了对播放器皮肤的支持，玩家可以对播放器皮肤的任何一个细节进行设置。目前网上也有玩家放出了不少自制非常漂亮的皮肤，聆听音乐的同时能够看到赏心悦目的界面，相信使用该播放器的玩家一定能够获得不同的音乐感受。

实用度 ★★★★

街机模拟器新宠

软件名称 FBA V12P2

为了能够让玩家过一个更加快乐的新年，FBA的作者在年初为玩家带来了FBA模拟器的新版本。虽然增加太多新的功能，但是却有了足以使玩家感到惊喜的变化。以前版本FBA的界面一直是国内玩家的心病之一，虽然菜单并不复杂，但是全英文的界面看起来总是不够亲切，在新版本中作者终于加入了中文菜单，但比较遗憾的是体验版中的中文界面汉化并不完全（目前已经有网友放出了全中文的菜单）。新版的FBA还增加了游戏预览功能，玩家在选择游戏时可以看到该游戏的缩略图（需要玩家自行在游戏中进行截取），这样一来选择界面时就要华丽得多了。截取预览图的方法是在游戏中按R+SELECT键进入主菜单，然后选择"Screen Shot"后按×键即可进行截图，玩家下次进入游戏时就可以看到自己截取的图片已经变成了游戏的预览图。当玩家在游戏中选择存档时，FBA也会自动截取将当前位置的游戏图片作为存档的缩略图，下次提取存档时就可以通过缩略图来清楚地判断了。



实用度 ★★★★

邪魔院

九兵卫

小编带你走近日本

本期的“邪魔院”带来的是新年特别版，主要介绍日本人的过年方法和习俗，让大家体会一下异国的新年氛围，沾一点正月里的喜气。

另外也要提一下，从这期开始本栏目将采用新的版式风格，相信大家已经看到现在的具体效果了，不知各位是否满意呢？这里也要感谢负责设计的美编木仙同学的辛勤付出，没有他的设计就没有更“好看”的“邪魔院”哦！

最后，小九祝所有喜爱这个栏目的读者新年快乐，你们的关心就是小编最大的动力，让我们来年做得更好吧！

流行与时尚

喜气的福袋



■满眼的福袋能给商店带来很浓的年味。

每到新年，日本的商家就会因为节日的购物热潮而变得忙碌起来。就像国内的很多商场一样，他们也会搞出很多五花八门的促销来提高店面的人气。不过要说在这些活动中什么是最传统的促销活动，那自然就非极具日本特色的福袋莫属了。

福袋最早起源于江户时代的百货店，是一种可以将多个商品放在其中同时进行贩卖的纸袋。福袋的颜色以喜气的红色为主，并经常辅以“福”字作为装饰。不过福袋得名并不仅仅因为它的外形，更重要的是，放在福袋中贩卖的商品价值一般都会远远高于其本身的标价。举个简单的例子来说，售价10000日元的福袋中可能会包含80000日元甚至更多的商品。



■游戏福袋也是广大玩家一个不错的选择。

当然，福袋本身也只是商家的一个促销或者清空库存手段。因为它是密封的，所以消费者在购买之前是不知道福袋中的商品内容的，商家仅会告诉消费者大致的商品类别或者主要商品。

不过这样也同样能带来一个好处，那就是在购买时对于福袋内商品的期待感会对消费者非常有吸引力。部分人也许会因为得到意料中的商品而满意而归，但也有部分消费者会因为拿到根本不需要的商品而懊丧。尽管原则上福袋内容不会公开，但近年来许多高价的福袋如珠宝首饰或者高档家电等，会事先公开搭配销售的商品，或者会给消费者以一定的选择权。此外，为了满足消费者了解福袋内容的需求，部分商家也会推出透明的福袋。

闲聊日语

“贺正”在日语中就是恭贺新年的意思，本期的“闲聊日语”内容也非常简单，就是给各位介绍一些过年时说的吉利话，大家感兴趣的话也可以学一下哦！

あげまして　おめでとうございます
a ge ma shi te o me de tou go za i ma su
新年快乐（这是最常见的新年贺语，5字连语的口彩也很吉利）

旧年中は大変お世話になりました
kyu u nen jyu u wa tai hen o se wa ni na ri ma shi ta
过去的一年承蒙关照了

新年のお慶びを申し上げます
shin nen no o yo ro ko bi wo mou shi a ge ma su
恭祝新年愉快

今年も宜しくお願い致します
ko to shi mo yo ro shi ku o ne gai shi ma su
今年也请您多指教



东瀛采风

正月里 闹新春

明治维新之前，日本也和中国一样采用农历，但1873年日本改采阳历之后，大多数地方便不再庆祝春节（除冲绳县、鹿儿岛县的奄美诸岛等地外）。目前所说的日本新年也就是阳历的元月1日，正月则是元月1日到3日这三天。这期就让我们来看看日本人是如何闹新春的吧。



门松

每到正月，日本人会在门前摆放一对由松枝和竹子组合而成的盆栽，这就是门松。日本人自古信奉树中存在着神灵，因此将门松作为神灵附身的对象而摆放在家门口，这样就能将年神迎回家以图大富大贵。



御节料理

每逢过节时丰盛的菜肴总是餐桌上最不可缺少的部分。日本的正月御节料理类似与我国的年饭，但是菜式换成了料理的形式，原料也偏向日本传统的食材，比如海鲜以及凉菜等等。御节料理一般在年前就会做好，放在家中即使不去吃也可以堪称一道华丽的摆设。



吉书

吉书又叫做试笔或者初砚。新年伊始，用若水（元旦早晨取出的井水）和墨，在宣纸上用毛笔写下一些恭贺新年或者赞美年神的话语，这其实也是一项源于古代中国的传统。较常写到的字句有“長生殿裏春秋富、不老門前日月遲”等等。



羽根

羽根就是从中国传到日本的毽子，只不过日本人不是用脚踢，而是用一块叫做“羽子板”的长方形带柄的木板来击打，这也是日本正月中的传统游戏了。据称过年时玩羽根这项原本由歌舞伎演员发明的游戏可以驱邪并赶走疾病，新的一年便能健康平安。

初诣

新年第一天，日本人不会忙着拜年走亲戚，而是会和家人一起前往神社参拜以祈求来年的平安幸福，这就是初诣（初参り）。初诣从明治时期开始风行，每年一到元旦都会很多的百姓前往附近的寺庙或者神社参拜，一些祭祀神灵的仪式也会同时举行，所以场面一般都非常壮观。



多边共享区

ENTER THE GAME

一年一度的春节合刊终于与各位见面了，各位小编也都将自己压箱底的宝贝拿出与大家分享：胜负师带来了日本街机游戏大赏的结果，玛娜带你见识圣诞老人的另一面，希望你没有玩过星夜为你介绍的最差游戏……其实每年岁末迎新之际，无论媒体还是个人都喜欢盘点过去一年时间里发生了什么事，遇见了什么人以及收获了什么东西。不管你在2008年里有什么样的新获或者失去了什么它都已经过去了，2009年让我们共同努力，我们新年最大的愿望就是为读者做出更加好看的杂志！

点外卖？上Wii频道就行啊！



记得Wii当初刚刚发售的时候，任天堂为这台主机准备的网络服务叫做“Connect 24”，意思就是这台主机可以24小时为玩家服务，不过当时就有玩家提出，如果我要吃饭怎么办呢？现在这个问题终于可以解决了，日本梦之街创造委员会株式会社日前在Wii频道上推出了名为“外卖频道”的服务，玩家们足不出户即可享受到美食了！

这项服务与全日本8500家提供外卖餐饮服务的商家合作，共有批萨、寿司、日式料理、中式料理以及各种咖喱口味的餐点可以提供选择，而点餐的方式也非常便利，并且还会自动记录你的餐饮习惯，方便你下次点餐的时候能够更快更准确地选择你所需要的食物。送餐时间最短的可在30分钟内送到，实在是方便得不得了。预计这项服务将在2009年春全面上线。

现在的游戏主机都很强调网络服务，但是像Wii这样“深入民心”的似乎还是头一个，说不定其他主机也会马上跟上的，这样就可以更方便玩家在家宅了……





超级FC电视一体机





尽管FC的各式版本我们已经见过太多太多，但是这次ebay上一位买家准备以250美元出让的一套FC还是让我们大开眼界。这是一部将夏普的19寸电视和FC结合起来的一体机，生产于1990年，以当时的条件来看，尊贵程度不下于如今的PS3配合46寸液晶电视，由此可见当时FC在美国的流行程度。屏幕在上方，而主机内嵌在整个系统的底座中。甚至主机的一角还有保存完好的任天堂质保标贴，的确是准文物级的收藏啊！





圣诞老人都在我们的家里做什么？





虽然以上我要带来的东西和游戏没有什么太大关系，不过在圣诞刚过去不久的这个时候，相信它还是会让你感到一丝亲切。当我们都睡着的时候，圣诞老人从烟囱里钻下来，通常而言他会送给我们一些可爱的小礼物，但是这里还有另一种不为人知的解释——他会在我们干净整洁的家里做些什么呢？

要注意的是，上面的图片对某些热爱圣诞老人的纯真孩子们有着绝对性的打击，千万不要把这一页给你还在上小学的弟弟妹妹看喔！

别出心裁的“防电人”电源插座



第一次在国外网站上看到这个造型别致的设计时，并不觉得它的创意有多么好。不过看着看着就品出其中的味道来了。虽然设计简单，而且可以对应的插口数量只有少得可怜的四个，但设计者在每个接口处都加上了单独的开关和指示灯，更重要的是，这个小玩意还具备稳压器的作用，对于电玩一族来说实在是再合适不过了。如果哪天我在商店里看到有卖这个小玩意儿，肯定会毫不犹豫地买下来。



多罗的逆袭

晴天提供

"下载更新"对于玩转次世代游戏的玩家来说应该已经是个耳熟能详的词语，虽然目前在日本地区的 PS3 上由日本厂商推出的游戏并不多，但是拥有深厚"群众基础"的《魔界战记 3》却在"下载更新"这项业务上让很多欧美厂商都望尘莫及。除了之前陆续推出的付费"角色 PS3 主题"和"追加角色"外，在最新公开的第 8 个"追加包"中更是增加了名为"ラズベリル篇"的全新章节，其中不但包含 4 话全新的故事内容（每 1 话需要支付 550 日元购买），如果你的 PS3 上还下载了免费的《多罗电视台》（まいにいっしょ），那么在"后日谈"（游戏通关后出现）的状态与"时空の渡し人"对话就能前往特殊的场景，从索尼吉祥物多罗（トロ）和库罗（クロ）处得到它们的专用武器，让玩家能够在战斗中使用更可爱的武器消灭敌人。


▲在追加的章节中，娇蛮霸道的魔界女王贝莉尔会以"热血凶师"的身分登场。


▲在"多罗电视台"播出 2 周年的时候，贝莉尔也曾作为嘉宾在马拉松比赛中出现过。



▲在游戏中多罗也不忘为自己的节目做广告，大家可要多多支持哦。


▲多罗和库罗的专用武器分别为"トロの剑"和"クロの斧"，连造型都跟它们是一模一样的。


▲在战斗中发动"魔变身"后还会看到多罗和库罗的特写画面。

让双足步行机器人成为伙伴吧！

九兵卫提供

随着技术的进步，以前只能在动画或者电影里见到的双足步行机器人现在也同样能在生活中看到了，只不过这些机器人一般只会在展会或者实验室中出现，所以离我们大家的距离还是比较远的。

2008 年冬天，日本老牌玩具厂商 Takara Tomy 推出了一款名为 i-SOBOT 的世界上最小的双足步行机器人，这让普通人也有了机会去近距离接触机器人这一科技结晶。i-SOBOT 身高只有 165mm，重量约为 350g，使用 3 节充电式镍氢电池可以正常运行 1 小时左右。操作液晶显示的红外遥控器，我们可以控制全身安装有 17 个可动关节的 i-SOBOT 完成步行或者伸展双臂的动作，在步行的过程中，i-SOBOT 会根据其体内安装的陀螺仪来把握平衡，所以我们完全不用担心它会因为失去重心而摔倒。不仅如此，i-SOBOT 还装有扬声器并具有声音识别功能，我们可以让它记忆一些简单的指令，这样的设计无疑大大提高了 i-SOBOT 的灵性。

看了 i-SOBOT 的介绍大家是不是都很感兴趣？虽然其折合人民币约 2 千元的价格稍微有点高，但是能让机器人成为自己的伙伴还是会让人非常激动的哦！





学游戏拿高薪！

上海大学 招生公告

三维游戏影视动画、游戏程序设计研修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。国家"211工程"重点大学——上海大学成人教育学院与专业机构上海CIA数码科技合作，引进国际游戏影视动画先进教育理念，将面向全国开办三维游戏影视动画专业研修班（CIA第二十八期班），有关事宜公告如下：

招生计划：

三维游戏影视动画专业研修班（全日制1年） 招生人数：60
培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握游戏原画、游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作、建筑渲染及建筑动画表现、动画与音效合成等专业技能等专业技能。

游戏程序设计专业研修班（全日制1年） 招生人数：30
培养目标：培养游戏策划能力，系统学习游戏编程语言、方法、技巧和经验，全面掌握游戏引擎、游戏地图制作、游戏关卡设计、c++网络游戏设计语言、Java手机游戏设计语言、掌握单机、网络、手机等各种平台开发设计制作游戏的技能。

证　书：完成学业通过考核者将颁发《上海大学结业证书》和《CIA专业证书》，同时可组织参加《上海市紧缺人才岗位资格认证》和MAYA、3ds max官方认证考试。

教学地点：上海大学嘉定校区（住宿、走读均可）
上海大学新闸校区（走读）

入学条件：高中以上学历，年满18周岁，热爱游戏制作、影视动画者；免试入学。

成绩合格者，择优推荐到EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）、盛大、九城、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视、建筑制作公司就业。



咨询热线：021-62539082 详情请登陆：www.cia-china.com
咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

第九届日本街机游戏大赏尘埃落定

一年一度的由日本专业街机游戏杂志《ARCADIA》组织评选的“日本街机游戏大赏”今年已经是第9次举办了，本次参评的候选者是从2007年10月1日至2008年9月30日间正式投放日本国内街机市场的所有街机游戏，奖项设置分为媒体评选和读者票选两大部分。前不久，评选活动已经结束，各奖项也都有了归属，胜负师此次会节选其中一部分最重要的获奖情况，让我们一起来了解一下这一年来表现最为优秀的日本街机游戏和厂商都有哪些吧。

媒体奖项

最佳街机游戏大赏

第1位 街头霸王Ⅳ

获奖理由：既有《街霸Ⅱ》经典的神韵，又有符合时代发展的声光表现和新颖系统，与时俱进地使用了卡片系统，个性化的要素十分充实。《街霸Ⅳ》为传奇续写了新的篇章，吸引了很多30岁左右的老玩家重回街机厅。





第2位 铁拳6

获奖理由：38名角色的超大阵容，超精细的换装系统，震撼的演出效果，安定的操作性，全面完备的各种要素都体现了高水准的制作实力。超高的对抗性，豪快的空中连续技以及值得深挖的系统都是其深受好评的原因。

第3位 朱红之王

获奖理由：称雄于日本家用机软件市场的Square Enix所制作的原创街机卡片游戏，动用了大量著名画师绘制卡片。故事模式的剧情厚重，而类似于《三国志大战》的系统让对战也乐趣无穷。其超高的完成度值得称赞。



其他媒体单项奖	
最佳画面奖	街头霸王Ⅳ
最佳演出奖	街头霸王Ⅳ
最佳音乐奖	狂热节拍Ⅱ DX15 DJ TROOPERS
最佳筐体奖	JUBEAT
最佳新面孔	少女巡航机
最高投币率	铁拳6

单项奖总评：《街霸Ⅳ》在画面技术上的突破显而易见，人物动作细节丰富，表情动感十足，而最初预告片的水墨风格和游戏中超杀的特写都很容易在观者的脑内留下深刻印象，因此在画面和演出奖上可谓当仁不让。音乐奖颁给《狂热节拍》的新作一点都不意外，而最佳筐体奖获得者《JUBEAT》同样是一款Konami的音乐游戏，造型古怪的立方体以4×4个小液晶屏为操作界面，未来感十足，“打地鼠”般的游戏方式异常华丽。《少女巡航机》已经推出了X360版，游戏中的很多新颖的设定，有兴趣的玩家可以体验一下。投币率是街机游戏商业价值和受欢迎程度的重要标志，投币率奖项“《铁拳》系列”已经连拿了三次，其人气之持久令人惊叹，希望新作《铁拳6 血统叛乱》能够将这样的人气延续下去。





读者奖项

读者人气大赏

第1位 街头霸王Ⅳ

获奖理由：无论是媒体还是读者奖项，《街霸Ⅳ》都是最大的赢家。究其原因，除了《街霸》深厚的群众基础，游戏设计上经典与创新的结合也让游戏的支持者遍布各个年龄层。玩家对于本作卡片系统的评价也很高。





第2位 流行音乐16 派对

获奖理由：由1998年诞生的音乐游戏《POP'N MUSIC》在2008年迎来了它的10周年庆典，这款10周年纪念作品无论从游戏素质还是收录曲目方面都得到了玩家的一致好评，而女性玩家的投票成为左右其排名的中坚力量。

第3位 阿尔卡那之心2

获奖理由：虽然这个系列在国内关注的人并不多，但在日本却有固定的玩家群，且数量正在逐步扩大。人设超萌，系统又不失深度，新作除了追加了新角色、新要素，连基板都换了，进化程度让支持者十分满意。



最喜欢的街机厂商大赏		
排名	街机厂商	人气得分
第1位	Konami	366
第2位	Capcom	137.2
第3位	SEGA	111.1
第4位	Cave	104.5
第5位	SNK Playmore	98
第6位	Examu	91.5
第7位	NBGI	52.2
第8位	Taito	19.6
第9位	Square Enix	13
第10位	ARC System Works	6.5

人气厂商总评：日本街机玩家最喜欢的厂商或许和我们的印象有很大的差别。Konami已经连续三年获得人气厂商的第1名，其原因和狂热而坚定的音乐游戏玩家的支持是分不开的。而喜欢某一款游戏的重度玩家越多，那么相关厂商的人气排名也就越高似乎成了这一奖项的真理，这一点不仅表现在Konami相当于后三位分数总和的人气得分上面，看看Cave（代表作：《怒首领蜂》系列）和Examu（代表作：《阿尔卡那之心》系列）的排名居然高过了NBGI，也许你就更能认识到这一点了。

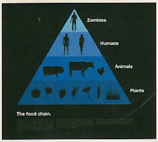




ACG中的食物链

在自然界中，人类处于食物链的最顶端，这就是我们之所以创造了现在的文明的原因之一，然而，在ACG中却并非如此。就像是这张图上所描绘的一样，有一个血淋淋的事实摆在我们面前，只要玩过那些铺天盖地的丧尸游戏的玩家都应该知道，在游戏中，位于食物链最顶端的不是人类，而是丧尸……当然，同理也可能是异形、寄生兽等等……

这么一想，如果真的有张分类各种游戏中食物链的图片倒相当有趣，Galgame的食物链最顶端就是男主角，因为所有人都是他的猎物……(－_,－)





WALL-E便当，爱它就吃掉它！

自制ACG主题便当似乎已经成为一种流行趋势，前几天在浏览网页的时候碰巧看到了这个WALL－E主题的便当，不敢私藏，拿出来与大家分享。这份便当有两个元素让人拍案：其一是WALL－E那永远向下耷拉的眼角，让每一个看了的人都有忍不住想上去捏一把的冲动；其二是用鹌鹑蛋做成的伊娃，光滑的蛋白与伊娃的陶瓷外表十分接近，看上去相当传神。





2008年度最差游戏

Metacritic是一个专门统计各种游戏和影视作品媒体评分的网站，根据全球各媒体对游戏的评分，取其平均值，可以较为精确地判断一款游戏的素质。因此由Metacritic统计得出的游戏排名具有相当高的公信力，平均得分靠前的游戏都是毫无争议的优秀作品，而评分靠后的游戏当然也是毫无争议的"雷作"……最近Metacritic按照机种统计了各机种的年度最低评分游戏，这些综合评分低到令人发指的游戏到底有多雷？让我们看看国外媒体的评价。（以下满分均为100分）

Wii 最差游戏



SPOGS Racing

发行商	D2C Games
开发商	Pronto Games
发售日	2008年7月7日

得分：18分

媒体评价节选：你真的要看了才知道它有多烂……不，还是别看了吧！（Games Master杂志，10分）

X360 最差游戏

越空行者

Jumper

发行商	Brash Entertainment
开发商	Red Tribe
发售日	2008年2月12日

得分：29分

媒体评价节选：X360以及这一代主机的最差游戏，没有之一，本作在失败程度上堪称完美。（Xbox World 360杂志，9分）



PS3 最差游戏

吸血鬼之雨

Vampire Rain

发行商	Ignition
开发商	Artoon
发售日	2008年9月2日

得分：30分

媒体评价节选：看来开发商自己压根就没玩过他们瞎搞的这款游戏。（1up网站，0分）



女子排球锦标赛

PS2 最差游戏

Women's Volleyball Championship

发行商	Agetec
开发商	Spike
发售日	2008年7月29日

得分：30分

媒体评价节选：我可以理解制作一款低投资游戏的心理，但8位机的排球游戏也比它有趣（可能连画面都比它好）……（IGN网站，20分）





NDS 最差游戏

Homie Rollerz

发行商	Destineer
开发商	Webfoot Technologies
发售日	2008年2月26日

得分：23分

媒体评价节选：这是一个糟糕、恶心、拙劣的半成品，完全不需要为之付出时间与关注。（GamesRadar网站，10分）

PSP 最差游戏

俱乐部之王

King of Clubs

发行商	Oxygen Interactive
开发商	Oxygen Interactive
发售日	2008年3月1日

得分：40分

媒体评价节选：如果这款游戏塞到了你的PSP里，我们的最好建议是：赶紧关机！（英国PS官方杂志，30分）



秘密花园

胜负师：记得小时候，过年时的压岁钱自己无法随意支配，大部分都被没收了，拿到手里的只够买一些游戏代币，外加在包机房待上几小时。大年初三之前，铁定被打回原形，之后只能过眼瘾，馋并享受着。经济独立之后虽然不再那么凄凉，但假期的时间也并不能随意挥霍，往往一个假期下来，反而欠下更多的游戏债，我算了一下，2009 年只玩 2008 年的游戏都已经足够了。当然，一味追求最前沿并不一定是件快乐的事，娱乐娱乐，这"乐"字才是最重要的啊！不好意思，有点儿说教了，各位还是欣赏下面这些美图和趣图吧，希望它们会为你的 2009 年增添一分美丽与乐趣。

本期主题：大家的秘密花园



可以称为《零》系列"最华丽的同人图，无论是用色还是氛围渲染都令人惊叹，就连 LOGO 也是纯手工绘制。[玛娜 提供]



为迎接圣诞，Guerrilla Games 发布了几张特制壁纸，这无疑是其中最欢乐的一张。主角 Sev 将一大堆圣诞礼物运往海尔星的 ISA 军营驻地，里面装的会是什么呢？[星夜 提供]



出现在不同游戏中三种造型的塞巴，不知 FANS 更喜欢哪一个呢？不过画面中间的塞巴·莉莉由于近日在《Fate/无限代码》里的登场，在玩家中人气蹿升很快，大有后来居上的势头。[九兵卫 提供]



还记得碎梦咖啡厅么？熟悉"《辐射》系列"的玩家应该就能认出这幅画中的诸多经典元素。猫王推荐的核子可乐和招牌上的辐射式幽默很好地还原了游戏的氛围。[丁丁 提供]



每到新年各大游戏厂商都会放出贺岁的宣传画，作为明年 FLIGHT-PLAN 的主打游戏，《苏醒神光》的人设应该迎合了不少玩家的口味吧？[晴天 提供]



这是一个叫"RYU"的同人画家的作品，虽然他笔下的女性角色都长得差不太多，但总归不会有人拒绝美丽的东西吧？《生化危机》初代的吉尔一直都是各个同人画家笔下的常客，听说 5 代她还会出场，不知道是什么样的呢？[Gouki 提供]



话题性作品《犄角玫瑰》的女主角，游戏不怎么样，但角色们是真红了。[Gouki 提供]



热烈庆祝《小小大星球》获得年度最佳游戏！这幅图是游戏发售不久后官方放出的图，本作年底在各个媒体的评奖中拿奖拿到手软验证了SCE对本作的自信并非没有根据。[火云 提供]



疯利坚和众国开始了他们的第一千零一届大选，从左边那只麦凯兔气急败坏掀桌子的行为可以看出，本次竞选奥巴兔胜券在握。[炎骑士 提供]



SFC版《超时空之钥》是我打穿的第一个RPG，当时因为不知道如何复活主人公，匆匆通了关。而结局是玛尔追向黑暗中克罗诺的背影，那个镜头至今也无法忘记。这可能就叫做“残缺美”吧。[胜负师 提供]



小时候印象很深的一件事，就是偷偷从储钱罐里掏出硬币买了一张很大的忍者神龟贴纸，结果被母亲发现后撕成碎片，当时心疼得偷偷在被子里哭鼻子。这张图虽然看上去“漆黑一片”，但这四位绿色勇者那锐利的眼神和手中的武器还是暴露了他们的身分。[多边形 提供]



《灵魂能力IV》最新下载服装的宣传图。16世纪出现圣诞老人倒也不算是违背史实，不过说实话，角色的表情有够僵硬的，一点儿没有圣诞的感觉。[纱迦 提供]



彩虹版初音个个靓丽可人，倒是正牌的“葱妹”显得有点太朴素了，巨大的竞争压力让她也不知所措了起来。[十六夜 提供]



REVIEWED BY | 纱迦
游戏时间 95 小时
热血推荐



高达无双2	NBGI	动作
多机种	ガンダム无双2	日版
	2008年12月18日 1～2人	7800日元
	对应机种为PS3、X360、PS2，PS2版售价为6800日元	对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分
26
满分 30

惟一会阻碍你去体验这个游戏的，大概就是“高达”这两个字吧

系列的里程碑

一年前《高达无双》推出时，无数FANS（不管是迷无双的还是饭高达的）纷纷拍手叫好，等到实际玩到之后，感觉也的确不错。不过等新鲜感过去之后，就发现游戏的缺点实在不少，最主要的一点就是没有特色。

《高达无双》整个游戏的亮点只有原作剧情和换乘系统，有人评价说这是“披着高达皮的武将在打斗”，的确是很合适。如果不以新作来看待它，那么它无疑是不及格的，因为其游戏内容甚至还不及2001年的《真·三国无双2》。当然谁都知道，这只是系列的第一作，续作定然会大幅加强。不过问题在于如果续作仍然做不出《高达》的特色，那么这个系列存在的意义实在不大。因为高达和无双相关的游戏已经够多了。

我认为2代的特色主要有三个。一是活用《高达》的剧情、角色和机体，产生了类似于《机战》的表现力。这点在1代中就有表现，不过在2代中被发扬光大。游戏中出现的绝大部分台词均出自于原作，经过编剧的巧妙安排，不会让人觉得有丝毫突兀，而FANS看到了自然是感动不已。至于各部作品之间的角色交流和互动更是数不胜数，难怪很多人在玩过2代后都觉得照这样搞下去出个《机战无双》也没有问题。

二是机体相关的系统。《高达》的机体有着不亚于角色的人气，在2代中收录了60多部机体，除了巨大MA外的所有机体均可使用，充分满足了玩家的收集欲。这也是《高达》游戏中常用的要素。另外机体的零件以及技能设置，还有巨大MA的加入，这些都是只有《高达》才有的要素。虽然还存在着量产机的招式匮乏之类的缺点，但是制作组明显已经找到了未来的发展方向。

三是隐藏要素的设定。由于题材的限定，《高达无双》不可能做出以往的4级武器那样的隐藏要素，像吃包子长HP上限这种设定也不能照搬。1代的隐藏要素不断通关即能打出来，而2代的隐藏要素非常复杂，任务模式每个任务都有出现条件和进入条件，与其相关的有友好度、杀敌数、过关数等一大堆数据。数据之间又互有影响。是好是坏暂且不论，至少很有新意。



本作称得上是系列的里程碑式作品。注意这里的系列指的是“《高达无双》系列”，有人拿本作和《真·三国无双2》相提并论，不过《真·三国无双2》称得上是“《无双》系列”和3D动作游戏的里程碑，《高达无双2》和它相比那还是差了不少。

为什么说是两年最好

上期攻略里我曾提到，《高达无双2》是两年来最好的《无双》。其实这句话隐藏着两个含义，一是本作的素质的确高，二是近两年来没出过什么好的《无双》。

最近两年主要的《无双》作品就是《无双大蛇》两作、《真·三国无双5》以及《高达无双》了，这些作品各有优缺点。《无双大蛇》初代平衡性极有问题，《魔王再临》则变成一面倒的屠杀游戏，爽快感和游戏内容倒是异常充实。《真·三国无双5》就不用多说了，它的缺点都是无庸质疑、举世公认的。

相比之下《高达无双2》无论在技术上还是在内容上都给人一种相当成熟的感觉。同屏显示的人／机数史上最多，单人游戏时拖慢掉帧几乎不存在，读盘时间快如闪电，还能对应网络下载新任务；可以使用的角色／机体够多，而且各有特色，不同机体有不同的打法以及技能配法；系统简单而又值得研究，收集要素多而不单调，关卡可以说有无限种变化；高难度挑战和机遇并存，不是一味地提升敌人的攻击力完事。以上这些都是本作的重要优点，说是两年内最佳绝不为过。惟一会阻碍你去体验这个游戏的，大概就是“高达”这两个字吧，事实上就算对《高达》完全没认识的人，把它当成动作游戏去玩，同样会得到不少乐趣。

光荣的比较商法

“《无双》系列”诞生有8年历史，从时间上来看应该是年强力富的当打之年，不过现在这个系列已经渐显疲态，究其原因就是光荣涸泽而渔，为了充分压榨剩余价值推出了太多作品，这使得这个系列的品牌已经大不如前。次世代的降临给了光荣一个很好的机会，因为硬件水平的提高，势必会给游戏本身带来很大的变化，哪怕游戏内容还是换汤不换药。不过光荣却选择了更激进的一种做法，那就是在技术提高的同时减少游戏内容，于是我们就玩到了看上去很美的《高达无双》和《真·三国无双5》。（《高达无双》的实际制作还是由光荣负责的。）

光荣采取这个做法其实也是无奈之举。在PS2时代光是正统作品，就已经有4部《三国》、2部《战国》和2部《大蛇》，已经把新作的起点摆得很高了。玩家期待次世代版，是想在很高的起点上再看到技术的进化，但这对光荣来说是一个难事，因为它还希望这个系列的所有分支都能够在次世代平台上继续下去，按照目前的趋势下去只会越来越难做。权衡之下光荣决定在次世代上的第一作以新为卖点，这个新包括内容新和技术新，而不是以好来作为卖点。玩家对于这两部作品的不满，在游戏发售前光荣便已经预见到了，不过经过这么一折腾，系列在次世代上的起点大大降低了，这样次作和续作就可以在内容上继续强化，再推出次次作和续续作也容易得多。

我对经济学没有什么认识，不知道这种策略叫做什么。有读者来信指点说这叫“比较商法”，我查了一下发现确有这么一个东西，不过是不是和光荣的策略一样就不知道了，这里姑且还是称为“比较商法”吧！《高达无双2》就是比较商法的产物，游戏素质果然是有大幅提升。照这个逻辑，《真·三国无双6》一定是神作级别的作品。而往Wii上跳槽的《战国无双3》反而有“雷”的可能，因为这是系列正统作品首次登陆Wii这个次世代平台。我知道有很多人都在期待《战国无双3》，希望“雷”只是我个人的臆想。

GOLDEN EYE | IN-DEPTH REVIEW



▲本作的拼刀设定令很多从索系主机转战软系主机的玩家大呼搞不定。



▲4级部件的取得条件非常简单，而且一旦取得就是永久有效。


▲倒X的招式没有好好制作，着实让人失望，特别是在玩过《机战Z》之后。

REVIEWED BY | 火云

游戏时间 30 小时以上





古墓丽影 地下世界	Eidos	动作冒险
多机种 Tomb Raider Underworld		美版
2008年11月18日	1人	59.99美元
无对应周边		推荐玩家年龄：13岁以上

黄金眼评分 **24** 满分 30

“如果在创新上找不到出路，继续沿着老套路下去就像是走进一条越来越窄的死胡同”

历久弥新

根红苗正的《古墓丽影》正统续作出到现在已经是第8部作品了，经过这11年的摔打我们的劳拉依然身手矫健，当然身材依然是那么傲人，感觉就像是11年前一样，一切看上去都是那么的美好。如果是对一位女性，“和11年前一样”那绝对是至高的赞美，但对于一款游戏来说，就是另外一回事了。历久弥新，也许用在游戏上就不是那么恰当了，作为在动作冒险领域鼎鼎大名的系列作品如果在创新上找不到出路，继续沿着老套路下去就像是走进一条越来越窄的死胡同，意识到没有出路时想要回头已经是不可能的事了。

不得不承认在近些年来越来越多追求爽快感的“短、平、快”游戏的冲击下，劳拉的影响力已经日渐消退，虽然晶体动力（负责本作开发的工作室）这几年的努力已经让摔入谷底的系列重新焕发出了光彩，但是想要走出初代的光环，他们还需要更多的努力才行。本作其实才称得上是次世代的首部《古墓丽影》（基于次世代平台开发），从游戏的画面上来看确实达到了次世代的级别，泰国的关卡中郁郁葱葱的树木让玩家惊艳了一把。游戏中占据了大量戏份的水下场景也颇为出彩，比起之前系列中的只是过场形式的水中漫游，无论场景的大小和谜题的设置在系列中都是一次突破，可惜的是缺乏调剂的内容，在水中转久了难免会头昏。新瓶装旧酒，虽然有一身光鲜的外衣，但是游戏实质性的内容与之前系列相比较并没有发生什么变化，劳拉依旧是爬、荡、跳老三样，新加入的攀岩等动作在游戏中并没有被赋予太多的职能，最多也只是增加了些表演效果。至于关卡以及谜题的设置，最初的两关还在水准之上，巨大的场景和复杂的谜题让玩家重新找回了在空旷的场景中冒险的感觉，但得到雷神之锤后再次登上轮船的战斗就显得有凑数之嫌了。前两个关每关都需要1个小时的流程与后几关的仓惶收尾似乎也看出了游戏赶工的痕迹，也许给晶体动力更多的时间能够带给我们更多的惊喜，可是木已成舟，本可以在此作就做出的突破反而变成了遗憾，我们只能期待下一部作品。不过，据传闻SE目前正对经营状况不佳的Eidos虎视眈眈，“《古墓丽影》系列”的前景扑朔迷离……

顽症痼疾

虽然整个系列的发展过程中游戏的制作小组在不停地更换，但是游戏最大的特色却从来没有丢失过，那就是无处不在的BUG。迈入次世代平台的《古墓丽影》并没有随着技术的进步而加强“校稿”力度，游戏中BUG依然是随处可见，无故被卡在平台的边缘无法移动已经是家常便饭，已经扑街的敌人尸体突然站立起来的惊悚BUG堪比恐怖游戏，在“读编往来”中已经为各位呈现过的敌人变身成乒乓球上下弹动，这些都不算什么。火云遭遇的宝物消失BUG曾经一度让自己对这款游戏失去完美的动力：游戏通关后保存的存档会变成“宝物收集模式”，读档后会直接回到玩家没有收集全的关卡中，该关卡的全部机关都已经开启，而且没有任何杂兵干扰，这本来是一个很好的想法，可是系统却出现了统计宝物失误的纰漏……结果就是原本已经拿齐宝物的关卡空无一物，可是统计却少了1个，无论如何也不能再向下一关进行宝物收集，除非开档再重新玩一遍游戏。也许这个BUG的几率不是很高，但是如此恶劣的BUG出现在已经拿到货架上出售的游戏中，实在是让人无法忍受。

“《古墓丽影》系列”的战斗从来就没有好过，本作也不例外，虽然游戏发售之前曾经宣传过本作的战斗是如何如何紧张刺激，但是到头来还是换汤不换药，只是对前作的系统稍加调整，没有用“改良”是因为本作的战斗依然是鸡肋。本来就不怎么有技术含量的战斗在拿到雷神之锤之后更加可有可无，与敌人的战斗变成了单方面的虐待，整个流程居然连场BOSS战都没有也说明了制作团队对自己的战斗并没有什么信心。虽然《古墓丽影》从来都没有以战斗为重心，但是整个流程中还是需要几场经典的打斗场面来调剂的。

新的启程

虽然列举出了游戏中的种种不足，但是也并不是说本作就真的那么一无是处，起码在故事上劳拉终于将寻找母亲这条线告一段落（尽管交代地不清不楚，结束得也有些仓促），标志性的克劳馥庄园也被一把大火烧尽，从各个迹象中我们都可以看出下一作的《古墓丽影》将是一个新的起点。如果下一部作品还是交给晶体动力来做的话，相信他们会将延续下来的全部推翻，敢于否定过去，重新另起炉灶也许是这个略显疲态的系列新的希望，动作冒险游戏的大旗将再次由劳拉·克劳馥重新扛起。

GOLDEN EYE | IN-DEPTH REVIEW



▲虽然本作中宝物的数量激增，但是大多数的拿法没有什么技术含量，成就感并没有增加多少。



▲游戏以劳拉寻找母亲的线索牵扯出了雷神托尔的传说，并最终阻止了纳塔拉的邪恶计划。



▲摩托的戏份似乎也有制作团队为了丰富游戏的玩法强制安插在游戏中的嫌疑。

影漫搜查线

电影 MOVIE
漫画 COMIC
动画 ANIME
剧集 TELEPLAY

全面网罗近期流行娱乐资讯

栏目主持 玛娜

游戏文化 影漫搜查线

蓝光动画大搜查 一起走近高清动漫的世界吧！

文 九兵卫

随着蓝光在次世代光盘格式大战中的获胜，BD也就顺理成章地变成了高清的代名词。当大家觉得1080P的游戏已不再是什么新鲜事的时候，1080P的蓝光动画也开始向我们全面袭来。虽然对于国内大部分玩家而言，价格是进入高清时代一大制约因素，但利用网络我们同样能够享受高清所带来的震撼。还等什么呢？一起走近高清的动漫世界吧！



本期内容是特别为高清饭带来的蓝光动画介绍，九兵卫为大家推荐了9部值得收藏的动画，有兴趣的人不妨关注一下。

传颂之物

声优 小山力也，柚木凉香，泽城美雪，钉宫理惠，中原麻衣



画面 ★★★☆☆ 音乐 ★★★★☆

《传颂之物》是AQUAPLUS的当家作品之一，讲述的是带着面具的主角哈库罗来到未知的大陆上并遇到了长着动物耳朵和尾巴的亚人种，在为了获取安宁的生活而征战的过程中，他认识了众多同伴，关于自己身分之谜也慢慢解开……总的来说，动画的整体风格相对来说比较古朴，各个女性角色们的治愈效果也很强，Suara演唱的主题歌也是动画的一大亮点。



本作的蓝光版于2008年年初便已推出，26话共598分钟的动画采用四碟包装，因此价格也不菲。不过值得一提的是，蓝光版是支持日语和英语双字幕及语音的，所以对于一些不是特别擅长日语的FANS来说，蓝光版在这方面的亲和度做得还是比较好的。新的OVA蓝光版则会在2009年夏季和DVD版同时上市。

一句话点评 向着那被传颂之物……

反叛的鲁鲁修R2

声优 福山润，樱井孝宏，ゆかな，水岛大宙，小清水亚美



画面 ★★★★☆ 音乐 ★★★★☆

作为2008年最重头的4月新番，《反叛的鲁鲁修》第二季一经开播就获得了动漫迷前所未有的关注。或许是由于第一季的剧情太过精彩，也或许是FANS的期待过高，动画的前半并没有达到的效果，但后期随着鲁鲁修成为新的布里塔尼亚皇帝，故事也渐入高潮，最后的结局更是让人觉得叹服不已。另外由于12圆桌骑士的加入，所以新作中的机体战斗部分要远比第一季激烈。

由于是BANDAI VISUAL今年的重点作品，所以蓝光版也投入了不小的宣传力度。初回版还会附送特殊的周边。全部25集预计分为10部发售，从2008年8月开始每月下旬依次上市。另外动画第一季的蓝光版也在同步发行中。



一句话点评 腹黑王子改变世界。

AIR



声优 小野大辅，川上とも子，冈本麻见，柚木凉香，久川绫

画面 ★★★★☆ 音乐 ★★★★☆

本作改编自key社推出的电脑游戏，是该社“三大催泪弹”(《AIR》、《KANON》、《CLANNAD》)改编动画中惟一蓝光化的作品。TV版由京都动画负责制作，故事从一名靠人偶剧卖艺为生的青年国崎往人在海边小镇与身患怪病的少女神尾观铃的相遇开始，简单的生活看似平淡，主角却一直重复着那个关于天空中长着翅膀的少女的梦，那种苦涩的温馨催人泪下……

动画的蓝光版于2008年11月28日上市，三张动画碟收录了本篇12话以及特别篇两话，除此之外还附加一张特典碟，其内容包括未收录的动画片头、声优采访、角色设定等等，因此蓝光版的《AIR》的收藏价值还是相当高的。



一句话点评 ACG迷适用的最佳催泪瓦斯。

钢铁新娘

声优 斋藤千和，户松遥，钉宫理惠，川澄绫子，喜多村英梨

画面 ★★★☆☆ 音乐 ★★★☆☆



要说2008年比较搞笑的新番，那么《钢铁新娘》绝对要算得上其中之一。原作连载于《月刊电击大王》，动画的剧情很简单，高中生小林三平太10年前与一名美少女结下婚约，某天一个声称可美克的奇怪机器人出现在他的面前，她告诉三平太自己就是他的新娘，虽然机器人内部是一名美少女，但是可美克的性格实在是……这也引发了一系列的闹剧。



动画刚刚完结不久，2008年圣诞期间厂商就推出了蓝光版第一部，可见其人气还是很高的。蓝光版每部收集两话，另有定期的CD特典附送，内容包括有动画原版声优参与制作的广播节目，对于FANS来说还是有不小吸引力的。

一句话点评 机器人与美少女。

ef-a tale of memories

声优 中岛裕美子，后藤麻衣，伊藤静，远藤孝一



画面 ★★★★☆ 音乐 ★★★☆☆

《ef-a tale of memories》是2007年10月最受欢迎的纯爱类新番之一，根据PC游戏改编而来，2008年还推出了系列第二部动画《ef-a tale of melodies》。故事的舞台是一条名为音羽的街道，这里曾经由于一场地震而导致毁灭。重建后的街道宛如梦幻般的世界一样，将那段不幸的回忆掩盖，新的童话也随之开始降临……

本作的蓝光版同样是圣诞期间发售；三碟装收录了第一季全部12的话内容，高清画面更加让人感动。另外，《ef-a tale of melodies》的蓝光版则是同日开始以每部收录2话的方式每月月底上市。



一句话点评 清纯童话般的回忆。

狼与香辛料

声优 福山润，小清水亚美，名冢佳织，中原麻衣

画面 ★★★★☆ **音乐** ★★★★☆



看惯了都市的喧嚣，偶尔来点乡间风情也不错！这就是《狼与香辛料》给人带来的第一感受。聪明俏皮的贤狼赫罗，还有被她称作"烂好人"但又深谙生意经的商人罗伦斯，这样两个相互依赖却不忘互相挖苦的角色在驾着马车到处行商的过程中也给我们带来了很多有趣的故事。



动画改编自电击文库销量超过200万的高人气轻小说，原画设定则由文仓十完成，油彩画一般的风格令人感觉非常清新。本作的蓝光版预定于2009年1月30日推出，包括TV版没有播出的第7话在内共4张碟的内容，这也算是给即将开始上映的第二季积攒一点人气吧。

一句话点评 诠释萌狼的定义。

超时空要塞 边境

声优 中村悠一，远藤绫，中岛爱，神谷浩史 福山润，桑岛法子



画面 ★★★☆☆ **音乐** ★★★★★

《超时空要塞 边境》是系列诞生25周年的纪念性作品，讲述了超长距离移民船队Macross Frontier遭遇未知的宇宙生物Vajra袭击后发生的故事。拥有飞行员天赋的阿尔特、天真可爱的兰华以及耀眼偶像歌姬雪莉露之间那错综复杂的三角关系在动画中得到了很好的演绎，可变战机VF-25的表现也继承了系列的一贯风格路线。需要强调的是，本作的音乐也非常棒，May'n以及新人声优中岛爱的歌声给所有的FANS都带来了久违的感动，这也是系列区别于其他机器人动画的一大特色。

本作的蓝光版上市早于《反叛的鲁鲁修R2》一个月，此外除了最新作，以地球为故事舞台的《超时空要塞ZERO》也于2008年8月22日推出过两碟装的蓝光版。



一句话点评 亲历新一代银河歌姬的诞生！

蓝光动画电影 特别推荐

攻壳机动队 2.0



画面 ★★★★☆ **音乐** ★★★☆☆

一句话点评 押井守经典重制。

士郎正宗原作，押井守执导的《攻壳机动队》于1995年上映以来就以独特的世界观和动画特技掀起全新的科幻热潮，在日本和海外也获得极高的评价。故事讲述2029年的日本，出现了许多生化人与网路骇客的新型态犯罪事件，女主角草薙素子所率领的公安九课，通称攻壳机动队，便是为了打击犯罪而成立。



随着最新作《空中杀手》上映，押井守特别把《攻壳机动队》重新制作并于2008年12月底发售了蓝光版。《攻壳机动队2.0》以最新的3DCG技术重制画面，并采用了6.1 声效，全面提升影像和声音的质素，即使你已经看过本作，也能够在高清的视觉冲击下回味当年的感动。

穿越时空的少女



高校二年级的真琴，在一次意外中获得穿越时空的能力，于是她便开始肆无忌惮的回到过去做一些无关紧要的小事。某日，好友千昭突然向她告白，顿时令她不知所措，真琴于是决定用穿越时空来逃避，可是时空的改变令一切也出现变化。这时真琴还发现到原来穿越时空的次数是有限的……

《穿越时空的少女》改编自筒井康隆的科幻小说，动画版以原作的20年后为舞台，由曾执导《海贼王》的导演细田守改编。本片上映后影评与票房反应俱佳，还获得第三十届日本奥斯卡的最优秀动画作品奖。蓝光版与2008年7月上市，加入了未公开过的制作影像特典以及部分周边，值得FANS收藏。



画面 ★★★☆☆ **音乐** ★★★☆☆

一句话点评 叫座又叫好的动画电影佳作。

近期关注 FOCUSING

Moive 电影 《Goth断掌事件》 Goth

类型 剧情、悬疑、推理 **上映日期** 2008年12月20日（日本）



《Goth断掌事件》改编自日本著名小说家乙一的同名小说，本书曾获第三届"MYSTERY奇幻大奖"，销量高踞2003年"MYSTERY BEST 10"第五位，亦荣获Yahoo！Japan读者选为"2002年最佳奇幻小说"第一位。乙一的作品以疯狂的情节、紧凑的节奏、冰冷的气氛、出其不意的结局以及超强的组织能力而著称，被称为奇幻及恐怖小说的"天才"，而这部小说由6个构思精巧的恐怖短篇组成，在悬疑、推理及恐怖的刻画上均令人称道。本作以两个嗜好人性黑暗面的奇特高中生为主人公，谋杀、尸体……这些元素令整部作品弥漫着诡异阴暗之气，不过这并不是一部单纯以猎奇杀人来哗众取宠的作品，它有着匠心独具的布局和令人惊叹的技巧。电影版不仅再现了原作的精巧构思，并突出了视觉上的美感，喜欢推理与悬疑题材的读者不要错过。



Moive 电影 《枕边故事》 Bedtime Stories

类型 奇幻、喜剧、家庭 **上映日期** 2008年12月25日（美国）



这是一部很简单的有关于"梦想成真"的故事：一位建筑师父亲给自己的孩子在睡前说的童话故事变成了现实，在他的生活中一一应验，所以，它最主要的工作就是让成年人和孩子们都可以在屏幕前安安稳稳地坐着并不时开心地大笑。它有一点《勇敢者的游戏》的元素，也有一点《博物馆惊魂夜》的佐料，它不会给我们带来太多的思考与启迪，但是那充满了想像力的华丽画面无疑会让观众度过一个美妙的夜晚。



编辑推荐 EDITOR'S CHOICE

Moive 电影 《鹰眼》 Eagle Eye

上映日期 2008年9月26日





大家拿到杂志的时候应该已经快过年了吧。这期就为大家推荐一部节奏紧张、适合度过寒冷冬日的电影——《鹰眼》。丁丁看过一遍的感觉就是，118分钟的全片绝无冷场，似乎眨眼间时间就过去了，或许隔段时间还可以拿出来再看上第二遍。总之就是非常适合我们玩家的口味啦。

故事的剧情说的是一个卖电器的年轻人杰瑞回到租来的公寓后，居然发现家中堆满了被快递而来的各种军用武器装备和战争用的电子设备。这时杰瑞接到了一通陌生女人打来的电话，让他和另外一个单身母亲瑞切尔会面。就这样一个素昧平生女人的电话将两个普通人的命运联结在了一起。更糟的是，很快他们两人成为了整个国家的头号通缉犯。不但要逃脱警方的层层追捕，还得依照电话里女人的指令来完成一系列的危险任务。这个电话里的女人神通广大到可以利用日常生活中的任何一个电子设备来掌控两人的行动，几乎把他们逼上绝路。

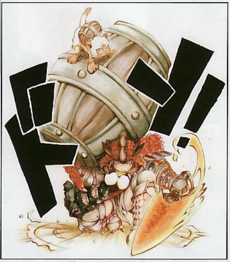
由于电影采用了多线叙事，故事在FBI探员、美国空军和逃亡的两人之间不断切换，所以情节的推动力十足，更多有意思的情节大家还是在电影里自行体会吧。顺带一提，这也是导演和《变形金刚》男主角希亚·拉博夫继《后窗惊魂》之后的第二次合作，目前DVD版和BD版都已推出了。





胜负师：既然是春节合刊，不妨对2008年的自由谈栏目作一个小小的总结。这一年来，自由谈一共收录了63篇题材各异的文章，总字数竟然达到了17.6万字，着实把我自己都吓了一跳。这些文章除了出自读者、撰稿人之手，编辑们也会偶尔客串。虽然这么说有点儿俗气，不过胜负师还是要向所有支持过自由谈栏目的朋友表示诚挚的感谢，希望2009年的自由谈更加精彩。本次自由谈的四篇文章涉及业界、游戏、玩家三个读者们所关心的方面，在索尼新职位的介绍与评论、对《怪物猎人》系统革新的期待之外，还有两位女玩家的自白，她们的遭遇与感受很真实，就发生在我们的身边。对女玩家的区别对待和轻视态度极不可取，但同时，我也希望女性玩家能够首先正视自己，对于一些暂时的现象能够表现得更坦然，那么在游戏这条路上才更容易坚持下去。

大狩猎时代终结的角笛声



当那只拖着沉重步伐的橙色眠鸟一瘸一拐地向树海深处艰难踱去时，我收起了我的轻弩，准备追击，我知道它已经伤痕累累快要倒下了。眠鸟逃出我的射程后，奋力张开双翼振翅高飞。就在我只能望尘莫及时，一颗闪光弹冷不丁抛向空中。强光一闪，眠鸟发出一声凄厉的惨叫从空中跌落，重重地摔在了地上。我放眼望去，惊喜地发现是那个身背太刀的低调猎人JJ及时出击阻止了眠鸟的逃亡。没等我反应过来，也没等眠鸟重新站起来，等候多时的猎杀者“猫车团长”一个箭步冲上去，举起双刀一阵乱舞结果了眠鸟的性命……

久违的任务成功的音乐充满激情地响起来，我长长地出了一口气，看着电脑屏幕上“猫车团长”发来的胜利标志，我不禁露出了微笑。在经历了长达三个月的漫长狩猎生活后，此刻我终于在陌生朋友的帮助下把等级提升到七级，进入了G级猎人的行列里。回想起这将近一百天的狩猎生活，既感到一丝胜利后的空虚感，又感到一阵释然。一百天的时间说起来真够漫长的，但实际过起来又仿佛一眨眼的事情。回首过去，此时的我已经从一个菜鸟猎人变成一个身经百战的强者，而《怪物猎人P2G》也已经发售半年有余。如果冥冥中真有天意的话，那么感谢美好的生活在这一年里让我玩到《怪物猎人P2G》这样优秀的游戏。

前不久，Capcom陆续公布了许多《怪物猎人3》的新情报，其中最吸引人的亮点当属水下狩猎。看到从TGS上放出的一小段水下狩猎的影像后，我清楚地意识到这个由《怪物猎人2》掀起的轰轰烈烈的大狩猎时代即将落下帷幕，新时期的狩猎生活即将掀开序幕。我不知道下一个狩猎时代“《怪物猎人》系列”将以什么样的面貌再次引导游戏界的潮流，我只想在眼前这个大狩猎时代即将结束前，放下手中的武器，脱去身上的铠甲，坐下来和所有曾经一起热血沸腾狩猎的猎人朋友们聊一聊我的狩猎心情和游戏体会。

《怪物猎人P2G》是一款各方面都十分出色的佳作，然而这并不意味着它就是完美无缺的，至少笔者在参加了无数次血雨腥风的狩猎活动后，发现了一些不尽人意的地方。可能因为游戏制作人考虑到游戏的平衡性问题，制作游戏时采用了这样的设定：无论参加狩猎的四名猎人等级高低，武器装备是否精良，还是技术水平有明显差距，但完成任务后均有同样次数从怪物尸体上剥取素材的机会，而且所得到的素材好坏优劣全凭个人运气随机出现。这样一来，整个团队就不会像某些网游一样因为“分赃不均”而起内讧，进而破坏玩家的游戏心情和乐趣。

这种设定看似考虑周详，合理到位，其实很不公平，存在着很大平衡性方面的隐患。参加狩猎的猎人群体往往蛇龙混杂，有的实力一流，屠龙杀怪不费吹灰之力；有的却见了怪物就吓得躲躲藏藏。由这样的猎人组成狩猎小队在狩猎过程中各自发挥的作用自然相差甚远，前者往往在整个战斗中一直游走在怪物身边，不停挥刀厮杀，直到怪物气绝倒下，可以说是整场战斗的最大功臣。可后者除了不断被怪物掀翻，不停吃恢复药外，对怪物根本构不成威胁，一场战斗下来，能不被猫车托运回营地三次导致整个小队任务失败就算万幸了。时间久了，一直苦于被这些菜鸟拖后腿的高手们为了应对猫车的频繁出现，战斗时只好请这些菜鸟们到安全地区喝茶去，等生米煮成熟饭……哦不，是怪物倒下了再来剥取素材。





似乎这么长时间来，没有一个玩家对上述猎人们采用的无奈战术提出异议。毕竟作为猎人，团队的利益始终是最重要的。但是等大家聚集在怪物的尸体前热火朝天地剥取素材时，令人郁闷的事情发生了。刚才在战斗中全力以赴搏杀怪物的达人们几次剥取只得到了非常普通的素材，而那些一直在营地呼呼睡大觉的菜鸟们凭着韦小宝般的运气可能一刀下去就中了头彩——得到了十分罕见的珍贵素材。让人难以接受的是，你经常可以在集会所看到一些耀武扬威的菜鸟猎人身穿究极装备，手持一把绝世名刀大摇大摆地招摇过市。可那些真正的高手却还在雪山密林无止境地刷怪做任务，只因为想得到的那套装备或心仪的宝刀还缺那么一小块充满怨念的稀有素材。

笔者的家乡是一个电子游戏文化匮乏的沙漠小城，平时很难找到一起联机做任务的玩家。在我还是个下位猎人时，所有的任务几乎都是自己一个人苦战完成的。好不容易做到上位级别后，面对一些更强大的怪物独自一人很难撑下去了，及时购入盟区战卡上网散发英雄帖，招募四方英雄一起讨伐轰龙兄弟这样霸道的怪物。一时间无数G级猎人应者云集，纷纷围绕在笔者身边，组成一支强大的狩猎军团浩浩荡荡的开往雪山挑战轰龙兄弟去了。最终结果令笔者大跌眼镜，这些看似无比强大，不可一世的G级猎人们被轰龙的龙车冲击得人仰马翻，连爬起来的力气都没了，一个接一个地被送上猫车扔回大本营了。短短五分钟后，笔者召集的G级军团全军覆没。

我这才醒悟，自己叫来的这帮G级猎人只是一群乌合之众。他们都是靠自己运气过人，在真

本栏目文章仅代表作者个人观点

正的高手带领下一路做到G级任务，并且不可思议地凑够各种稀有素材弄到一身名牌装备，滥竽充数地混到现在。其真正的实力和笔者这种只有上位水平的玩家没什么区别。最后笔者还是找到了为数不多几个名不见经传，但货真价实的G级猎人完成了不可逃避的紧急任务。经历了太多类似的情况后，对这种现象也就见怪不怪了。

造成上述这种猎人名不副实，两极分化严重现象的正是那个剥取素材次数均等，贵重品随机出现的平均主义系统。这个系统的存在严重破坏了游戏的平衡性，也许这样降低了游戏门槛，能吸引大量新人玩家，但绝对不利于培养核心玩家。很多浮躁的玩家都是来也匆匆去也冲冲地经历了这个狩猎时代，因为他们在游戏中靠着平均主义系统轻易完成了所有任务，并且得到了想要的一切。

Capcom若想改变这种局面应该在下一作中引入类似“贡献值”的系统。在集体狩猎过程中，哪位猎人实力超群，对怪物进行的有效攻击越多或伤害输出愈大，贡献值也就最大。任务成功后应该获取更多的素材，剥取素材次数和贵重物品出现几率也应该高于贡献值低的猎人。这样一来，就尽可能地修正了系统的平衡性，玩家们也不会再看到菜鸟们“满身尽披黄金甲”，高手达人衣不蔽体疯狂杀怪刷素材的荒唐景象。菜鸟若想再像以前那样混到一身名牌伪装成达人一样威风八面，就只能不断修炼技艺，努力提高自身的技术水平了。

《怪物猎人P2G》虽然难度颇高，但对于很多达人级的猎人来说斩杀任意一只G级怪物仍不在话下。四个达人级的猎人组队前去讨伐怪物的话，那再强大的怪物也只能哭着被虐杀了。本来紧张刺激的狩猎活动也变成了一场另类的“高尔夫球游戏”，强大的猎人将怪物狠狠地打飞到另一个区，然后闲庭信步的缓缓来到下一个区接着打……直到怪物进洞——哦，不对！是怪物彻底倒下。

我想菜鸟有朝一日终会成为达人，狩猎一旦演变成高尔夫球游戏，对任何一个玩家来说最终都会感到无聊，渐渐丧失游戏兴趣。Capcom如果在下一作中不能想出解决这个问题的对策，那么即使再加入更多新要素，也不可避免地看到玩家陆续离去而无力回天，大狩猎时代也会因此而真正终结。

笔者认为Capcom如果想避免达人玩家丧失游戏兴趣，可以从自社以前街机时代的动作过关游戏中取经。Capcom过往的街机动作游戏都采用了一种大受玩家欢迎的头等功设定，在攻关过程中谁给了BOSS最后一击，谁就立下了头等功。立了头等功的玩家不但在最后会摆个漂亮的POSE，还能额外获得更多的分数奖励。《怪物猎人》中如果也采用了这种头等功设定，我想平日



里倦怠的达人们在狩猎时也会精神振奋，奋勇争先地抢着杀怪。立下头等功的猎人可以得到一些类似X360的成就点数或PS3的奖杯之类的奖品。如此一来，游戏又会重新带给我们更多悬念和紧张刺激感，当然还有更多的猫车……

关于《怪物猎人》的话题可以说上三天三夜，这里就先谈这么几点。总之，《怪物猎人》的世界应该是一个充满竞争，狭路相逢勇者胜的世界。所有的猎人都应该在大狩猎时代的英雄纪念碑上刻下自己光荣的名字，让后世去传颂科科特村英雄猎人的传说。写到这里，我的狩猎猫查尔斯突然吹奏起了角笛，我看到又有许多残存的G级怪物发出怒吼，张牙舞爪的向我袭来。好吧，放下手中的笔，拿起脚下的兵刃迎战。就用我手中的这把寒光闪闪的太刀亲自将这个曾属于我的2G时代一刀两断。

文 飞死超人

索尼的新职位

2008年9月21日下午16时43分，就在一个美国玩家将自己的留言输入PlayStation官方博客（PlayStation Blog）并按下提交键的那一刻，这家网站的第10万名注册用户诞生了。事后，这名幸运的玩家收到了来自索尼娱乐北美分公司（SCEA）赠送的礼物。不过，在这起事件中真正被激励的对象却另有其人。PlayStation官方博客负责人、SCEA社会化媒体经理杰夫·鲁宾斯坦（Jeff Rubenstein）感慨道：“这是值得我们每个人分享的里程碑时刻。”年轻又帅气的杰夫，常给人留下和蔼亲切的印象，他善于倾听，在沟通中与他人建立密切联系。著名网络游戏媒体Joystiq的编辑对他的评价是：“很难描绘他的热情，但是他就是能让你感受到这一切，这是一门沟通的艺术。”当然，无论是博客还是沟通技巧本身，都不会给接下来的故事带来太多新意，但“社会化媒体经理（Social Media Manager）”这个新名词则不然，在过去的两年间，SCEA将它打造为公司内部一个新兴的高效运作部门，对于试图扭转外界针对PS3不绝于耳的批评或质疑之声的索尼来说，这一职位毫无疑问的扮演着相当吃重的角色。

■杰夫·鲁宾斯坦



论坛、博客乃至社交网络，都可以归为社会化媒体的范畴，因此社会化媒体经理的主要职责，便是基于公司的方针政策，协调并处理与网络媒体、社区的关系。从直觉上分析，这个职位似乎可以视为公关经理的网络版本，但其实两者有着太多的不同。当公关经理表示：“为了更好地提高游戏品质，我们做出了延期决定。”社会化媒体经理的标准说法则会是：“这部游戏延期了，是因为制作组希望重新设计游戏的多人部分。”相比生硬、更注重短期效益的传统公关模式，社会化媒体经理透过准确、透明、坦诚的语言，与网络社区和用户建立了长久与牢固的联系，他们在意的并非是单纯传递官方信息，而是借助日益壮大的社会化媒体，为公司创造新的价值。如果将公关经理比喻为“传声筒”，社会化媒体经理则更像是富有个性的“代言人”。当索尼推迟发布PS3的某些新功能时，杰夫·鲁宾斯坦打趣道：“我认为现在78%的用户评论，都是在要求增加PS3游戏直接显示XMB菜单的特性。”偶尔，他也会表现出无伤大雅地自嘲精神：“我们渴望建设性的批评，看着这么多玩家表达对游戏补丁和固件升级的需求，至少证明我们博客的反馈系统是有效的。”

在PlayStation官方博客的一篇文章中，杰夫谈论了自己在2008年最喜爱的五部游戏。出人意料的是，榜单中并没有出现《抵抗2》、《机车风暴2》等索尼自家作品，相反，《战场的女武神》占据了榜首位置。“我是一名狂热的S·RPG爱好者，《战场的女武神》几乎花去了我在十一月的所有游戏时间，我甚至没怎么碰《使命召唤5》和《辐射3》。”而在《摇滚乐队2》的新曲下载上，他的累计支出也超过了200美元。谈及《潜龙谍影4》，杰夫幽默的表示：“媒体们给它满分评价就像是圣诞时派发糖果，但对这部游戏来说绝对是实至名归。”虽然身为SCEA的雇员，杰夫给人的印象首先是一名铁杆的PS系爱好者，这使他很容易获得来自玩家的好感。当然，他的日常工作远不只如此，除了需要跟踪、联系众多的网络社区与博客，掌握玩家的相关动态，还要保证公司信息能够及时准确地在网络上传播。当索尼在E3展会上发布《战场的女武神》PSP版的乌龙信息后，杰夫及时联系媒体和网络社区纠正了这个错误。在PSPFanboy报道位于纽约休斯敦大道标志性的PSP广告牌被拆除的新闻，并猜测索尼可能减少对PSP的投入时，杰夫主动联系了这家网站，指出这是为了更换PSP3000的新造型，并配上一块更好的显示屏，在第一时间避免了流言的产生。

随着博客、论坛的兴起，新闻信息几乎具备了无限辐射力，一篇报道可能引来连锁式的转载或改编，传播速度和影响甚至博客作者本人也难以控制。忽视社会化媒体的力量往往会让高高在上的大公司付出难以预料的代价。2007年初，索尼秘密打造的Home计划，被美国著名游戏博客Kotaku率先披露，恼羞成怒的SCEA公关部要求Kotaku删



▲杰夫正在指引参加奥兰多 Playstation 见面会的玩家们入场。

除相关内容，并威胁取消 Kotaku 今后采访索尼的资格。这一事件在网络上迅速曝光，并被某些好事者加以恶意渲染，SCEA 立刻成为各大论坛和博客声讨的对象。而在今年，一家以报道索尼产品为主的个人站点 Sonyinsider，就某些产品向索尼提出建言，其站长暗示有一些来自索尼公司的访问 IP。索尼公司对此做出了积极回应，并承诺由公司高层出面回答该站点网友提出的问题。当年处理类似事件手忙脚乱的 SCEA，却在一年后表现的游刃有余，社会化媒体经理自然功不可没。不难发现，这一新职位的诞生是对蓬勃发展的网络媒体的积极回应，及时消除针对公司的负面报道，并推广企业产品与文化，是这项工作的应有之责。那么，它又是如何创造出新的价值呢？这还要从社会化媒体自身的特性说起。

事实上，PlayStation 作为品牌，在这个星球上已经具有极高的知名度，但是如何让玩家对它产生超越喜爱的感情，建立一种更深厚的归属感？传统营销对此无能为力，植入式广告常因为生硬的操作而令人生厌，社会化媒体才是具有点金之术的新生力量。当一名玩家在博客上滔滔不绝的讲述自己沉迷《抵抗 2》网战的经历时，会对阅读者产生潜移默化的积极影响。在论坛上素不相识的玩家们，因为共同的兴趣自发组成各类团体，为心爱的游戏主机摇旗呐喊，对 PS 系爱好者来说，他们找到了自己的组织。这种关联性是用户心目中某种价值观的具体化，简单讲，其所寄托感情的产品就是他们消费观乃至生活观的真实反映，整合并强化社会化媒体资源，不仅可以有效拓展一款产品的“内涵”，而且会使人产生一种近乎宗教式的狂热情感——这意味着用户对其持有一种高度的信任和依赖感。这是厂商们梦寐以求的状态，而且，有些抱歉地说，这是那些砸下重金的商业广告或者不知疲倦的公关们从不曾企及的成就。在索尼举办的各种游戏发布会或者玩家日活动中，除了随行的大批传统媒体记者，还会看到一个特殊的媒体群——博客们，社会化媒体制造话题的能力以及口碑相传的力量，是任何厂商不能忽视且需要善加利用的资源。

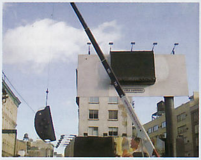
2007 年 6 月 11 日 PlayStation 官方博客正式上线，杰夫 · 鲁宾斯坦的职业生涯由此进入到一个崭新阶段。如果要总结社会化媒体经理的成功之道：“建立社区而非传统的网站”、“双向交流而非单向传话”、“整合资源而非分散资源”以及“无处不在的人性化”，是四项不可或缺的行动法则。PlayStation 官方博客的推出，不仅意在分享 SCEA 有关 PlayStation 以及游戏业的信息、视野和看法，更注重为 PlayStation 爱好者营造一个与游戏制作者直接交流的平台。在这里发言的 SCEA 员工或其他游戏公司制作人，不但会即时回复玩家们的留言，贴出自己的 PSN ID，一些幽默机智的对话更是在游戏社区中广为流传，要知道，这种玩家与厂商其乐融融的场面在其他地方并不多见。杰夫精心制作的“Metal Gear Mondays”栏目，当日留言量就超过了 500 条，有关内容和视频在一天之内席卷了整个互联网，起初态度谨慎的 Konami 公关部对此大为震惊。闻风而动的 Criterion（《火爆狂飙》系列开发商）和 Capcom 媒体部门立即致电杰夫，希望定期为 PlayStation 官方博客撰写文章。为了照顾北美地区以外的玩家群体，PlayStation 官方博客也会制作有关 SCEJ 和 SCEE 的游戏专题，杰夫不知疲倦的亮相于莱比锡游戏展、东京电玩展、PAX 游戏展以及 PS 系游戏大作的首发现场，用玩家熟悉的网络语言风格带来精彩的视频报道。

每周，PlayStation 官方博客都会有超过 30 万人次的访问量，“玩家的反馈相当热烈，最令我们开心的是，现在公司发布游戏或推出某项活动，都可以通过这里第一时间了解玩家的反应与呼声。”杰夫自豪地表示。其实，对玩家而言同样如此。现在，SCEA 在 Facebook 上拥有自己的页面，Flickr 设有 PlayStation 官方图片库，借助 Twitter，玩家的手机或其他移动设备可以实时接收 PS3、PSP 游戏以及蓝光电影的动态。同时，PSN 的 ID 成为 PlayStation 官方博客和论坛的通行证，杰夫和他的团队成功建立了一个全天候，无处不在的 PlayStation 游戏社区。此外，SCEA 还会定期筹办一些玩家见面会，比如今年 E3 展结束后，杰夫在一家墨西哥餐馆举行了 PSP 游戏《大众高尔夫 2》的玩家挑战赛，一些玩家开玩笑说每次活动都能见到墨西哥玉米卷，一定与杰夫的个人口味有关，他笑着辩解道：“我最爱的食物肯定是中国菜，尤其是广东风味的点心（Dim Sum），比如虾饺和叉烧包。”

当然，杰夫的工作同样会经历一些困难时刻，比如《未知海域 德雷克的宝藏》的 Demo 事件，这部玩家翘首以盼的次世代大作的试玩版，竟然不能在美版以外的 PS3 主机上运行。怒不可遏的玩家纷纷来到 PlayStation 官方博客发泄不满，不仅创造了留言数量的新纪录，而且抗议的文字包含了多国语言，甚至还有中文。对此，杰夫迅速发布了一篇声明，保证顽皮狗正在全力修正这一问题，并提到自己在欧洲、亚洲的同事一样为玩不到这款游戏感到苦恼。这些“感同身受”的言论，有效降低了玩家心中的怒火。几个月后，由于遭遇技术问题，PSN 的升级没有如期进行，等待中的玩家采用了互联网最常见（可能也是最原始）的办法表达不满——盖楼！尽管杰夫表态反对玩家恶意灌水，但是这座“大楼”还是在短短两个小时内扶摇直上 2000 多层。事后，杰夫没有采用回档或是全部删除的办法，而是利用业余时间逐条删除不符合规定的留言，这种认真的做法赢得了不少玩家的尊敬。当一位媒体记者略带恭维的表示：“PlayStation 官方博客真是一个很棒的灵感，很多人认为这里洋溢的迷人气质和充沛精神象征着一种 PlayStation 的生活方式！”而杰夫则坦率地回答：“我不知道 PlayStation 官方博客是否是一种灵感，对我来说，对游戏的挚爱是我最大的灵感。”通过个性化的文字和评论，迅速的反应，诚恳的态度，富有说服力的语言，人们看到了一个更人性化、更有亲和力的索尼，甚至一些玩家逐渐改变了对这家公司的负面看法。

近日，杰夫收到了一名玩家热情洋溢的留言：“嗨，杰夫，希望你在接下来的几周，暂时放下喜爱的《战场女武神》和《大众高尔夫 5》，多花时间练练《街头霸王 Ⅳ》，我们还指望你教训一下微软的那帮家伙。”在 2009 年 1 月 8 日开幕的国际消费电子展上，Capcom 将邀请索尼和微软两个阵营的员工和玩家代表参加《街头霸王 Ⅳ》挑战赛。深受玩家欢迎的杰夫 · 鲁宾斯坦将对阵同样人气正高的微软 Xbox Live 主管 Major Nelson，这场充满噱头的游戏推广活动，被众多玩家和媒体赋予了种种特殊含义。对并不擅长格斗游戏的杰夫来说，这场比赛的胜负难以预料，但在另一个领域，他却表现的成竹在胸，“从更高的层面看，我们当然成功了，每周，都会有数十万玩家访问 PlayStation 官方博客，但坦率地讲，无论是哪个具体环节，我还不能说‘任务完成’。”事实上，相比后者我们更关心“更高层面”的真实含义，杰夫微笑着解释说：“我们通过各种渠道与玩家们保持着频繁的接触，在美国，很多年轻人会发自内心地说：我们的 PlayStation！”

文 Delphi



▲索尼正在更换纽约休斯敦大道的 PSP 广告牌。



Dec 25

Happy Holidays from SCEA!

+ Posted by Jeff Rubenstein // Social Media Manager

Merry Christmas and 5th night of Hanukkah!

It's been a tremendous year for us here at on the SCEA Social Media team. For instance, I know that nearly 3 times as many of you will read this message than our last holiday wishes post. And like Tim Tebow after the Ole Miss game, I promise you [...]

Tagged //holidays08

Filed: Recap

107 Comments ShareThis Rate (Average: 4.85 out of 5)

▲杰夫 · 鲁宾斯坦在 Playstation 官方博客发布的圣诞祝福。



▲杰夫：“你小子运气太好了！”（图中的胖子在《大众高尔夫 携带版 2》比赛中获胜，获得了《MGS4》限量版的银色 PS3 主机）

请正视我们



克里斯被干脆地干掉了……我带着一种既不甘心又有些解脱的心情将X360的手柄递给了BOSS，顺便仰起笑脸："今天我满足了，先走了啊！"

身后的视线很扎人。

于是，我在心底暗暗发誓："再也不到这种开敞柜台式游戏店试玩大作游戏了……好吧，起码不要在双休日。"我对自己的矛盾想法无奈地笑着摇摇头。

公车满座，掏出NDS来玩——SE这游戏画面怎么这样——很快便有了空座，我果断地将耳机换插到小P上面开始《异说 最终幻想》的漫漫征途。就在这档口，身边的大叔对他那口子说："哟，现在的小孩家伙真多。"声音不大不小刚好全车人都听见。我立刻感到那熟悉的坐立不安，很迅速地解决掉手头的杂兵战后便把机器塞进包里老老实实地坐着，伴随着些许冷汗涔涔。

坐对面战得正欢的高中男生目光和我对了一下，立刻低头，那古怪的笑容意味不明。我开始用眼神杀他："怎么，小子，没见过女生啊？嗯？"心里颇为愤慨，怒目圆睁。

其实很多时候我还是相当享受"女性玩家"这个称号所带来的各种便利的，不过与此同时，也很讨厌随之而来的差别待遇。

女孩子买东西天生喜欢货比三家。我经常会跑好几家游戏店问同一款游戏的价格，于是"屈辱"性质的流程对话也频频发生——

"PS3游戏有卖吗？"

"PSP游戏自己下载就可以玩了，你要是不会弄可以到我们这里来拷。"

"我是说P·S·3·游戏怎么卖！"

"……噢，你帮朋友买啊？"

"……"

我真想扶着柜台做掩面状。

在游戏群里聊天则更甚。之前几个索青软饭正吵得热火朝天，眼看着便要进入业界辩论的白热化阶段，此时一人乱入："噢，MM你在啊！"随即有人附和："XXXX原来是女的？"一番确认后，之前的硝烟仿佛从来没有过一般，大家开始进行"MM你喜欢玩什么游戏？"这类哄小孩儿级别的基础对话。我额角隐隐地想爆筋——拜托，刚才口水战的专业水准都跑到哪里去了？

这还算好的，我甚至碰到过说出"女人不去逛街生孩子跑来玩什么游戏？"这种过分言辞的人，当然这些时候本人也会不甘示弱、不遗余力地对其进行口诛笔伐就是了。

虽然常常看到他们抱怨女性玩家是稀缺资源，但男人们多半会对女性摆着居高临下的心理位置，尤其是游戏方面。的确游戏由于其特性必然会有些疏远女性的审美情趣，一般女生不太会对车枪球游戏很感兴趣——比如我就是标准的RPG+AVG派——但现在随着女性玩家数量的不断增加，也已经无法一概而论了，我自己就认识好几个擅长车枪球游戏的女玩家。但可惜的是，我感觉男性玩家只要看到女性玩家，不论他表面态度如何，心里一定会把我们和轻度玩家、LU联系到一起；如果只是拥有NDS或者Wii，那更是被视为LU中的LU。

现在欧美和日本等地男女玩家的比例已经越来越接近，国内的女玩家一族人数也越来越多。但很明显，男性玩家们还没做好自己的领地被异性侵蚀占领的准备。不过无论如何，希望你们能够从现在开始正视我们。

文 淡雪阳炎

一个铁拳女玩家的自白



我记得我曾和一个同为铁拳FAN的男孩子聊天，他跟我说："我觉得女孩子不适合玩《铁拳》，最适合玩《泡泡龙》。"

我不知道他说这句话的意思是认为女孩子没有玩格斗游戏的天赋而讽刺呢，还是说怕女孩子玩格斗游戏伤到手指而怜香惜玉，虽然并不赞同，但我当时并没有当面驳斥他的观点。但是，这却令我想到了一个问题，那就是：女孩子可不可以玩好《铁拳》？

众所周知，在电子游戏这个领域，无论是TV GAME还是PC GAME，女性玩家可以毫不夸张地用"脑残新星"泉此方的话来形容"我是稀缺资源！"也正因为稀缺，所以女孩子玩游戏的时候总会或多或少受到异样的目光，在长辈眼中，他们可能会视我们为异类地进行批评指则，毕竟，无论什么时候，娱乐——尤其是电子游戏——总是和类似学习不认真之类的负面因素联系起来的，但在同是TV GAME的玩家眼中，就我看来，赞赏的目光会更多一些，可能是他们认为女孩子玩游戏勇气可嘉吧。

其实我一直很不理解这种现象，"闻道有先后，术业有专攻。"任何游戏玩好了都是很厉害的，如果说真的有人玩《泡泡龙》玩到天下无敌，那我觉得人们更多的是羡慕而不是拿这个来说笑。就拿我自己来说吧，我不知道《泡泡龙》出过多少个版本，我玩过的惟一一款泡泡龙是FC上的，我的最好成绩是连通36关只丢一条命，当然对于达人玩家来说这不算什么，但我想说的是，这个游戏并不是没有技术含量，玩好了不简单，只不过很多人没有去发掘罢了。有些自称是动作达人的玩家可能又要对此嗤之以鼻了，但是咱要用事实说话，这个游戏的流行也是有原因的。

扯回正题，我承认自己在《铁拳》方面实力还不行，但热情还是有的！每当看到那些《铁拳》高手在比赛中行云流水的打法和出其不意的反击，我只想慨叹："果真，玩好任何游戏都需要苦练的啊！"就拿一八来说，我想，任何一个想玩好他的人都要下一番苦功练习最速和风神步的。当然，对于我等街机不是很发达的地区，只好在PS2手柄那可怜的十字键上蹂躏可怜的大拇指了。

有人说从事一项事业的原动力是热情，也许在游戏方面对于女孩子家长会管得更严一些，也许在格斗游戏方面男孩子会比较有天赋，但是只要坚持不懈，女孩子凭什么就就比男孩子差？既然男孩子可以，女孩子又为什么不行？那些高手们难道天生就是高手？所谓"台上一分钟，台下十年功"，对于女孩子玩格斗游戏，我想最重要的是鼓励，多鼓励，才会有继续研究的动力，人家还没有玩两局你就说人家"玩得不好，不如回家玩《泡泡龙》"，上来就用冷水把人家的热情给浇灭了。在女玩家资源稀缺的今天，说这话的人真该"丢到海里喂狗"！尽管现实情况是女生玩《铁拳》的不多，女性格斗游戏玩家中的高手更是稀有，但是三年后，五年后，十年后呢？我想谁也不敢妄下定论。

女孩子要成为《铁拳》高手并不是痴人说梦，不仅是《铁拳》，其他的游戏也是如此。既然这样，女同胞们，如果真的找到了你心爱的游戏，那么认准自己的方向继续加油吧，争口气给小瞧我们的男生看看，什么叫巾帼不让须眉，什么就一切皆有可能……

文 凌晓雨

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

一刀有话说

怎样，今年合刊的例牌大餐——2008年游戏大年鉴和大盘点是不是让大伙“吃”得很开心呢？借合刊的东风，我们的“游风艺苑”这次也推出了特大号，十多幅精挑细选的插画，想必能让大家看得过瘾吧？不过鉴于最近又有读者反映“游风艺苑”中所刊登的纯原创作品比例过大，我们本期在原创画稿的采用上进行了取舍。而在今后的杂志中，我们也将进一步提高原创作品的刊用标准。因此，对于想要给我们投稿的读者朋友，在这里本刀建议今后最好还是要以取材自各类ACG作品的同人稿件为主攻方向。当然，精品级的原创作品我们依然欢迎。



南京·kazuya

好久不见的kazuya兄回来了！与他一起回归的，还有他最具代表性的超硬派作品。肃杀、厚重、粗犷、——洋溢着浓重雄性气息的画风，似乎正是为诠释豪鬼这样的角色而生的啊！



上海·K.LL

《王国之心 358/2 天》尚未登场，与之相关的同人作品便已问世。可见系列FANS对本作的期待有多么的强烈。不知道画面上这位紧握拳头的新主角布翁在本作中将展开怎样的冒险呢？一起期待吧！



昭平·韦健

一幅取材自网游《奇迹MU》的同人插画，描绘的是小战士在黑森林遭遇大型蜘蛛的情景。极富视觉冲击力的构图是作品的亮点，而光影与质感的出色表现，也为作品增色不少。



广州·shllow

善于通过画笔对传说中的神仙鬼怪进行全新解读的shllow同学这次瞄准的是夜叉。而这种在神话中外形丑陋的鬼怪，到了作者手中，再次旧貌换新颜。看来与时俱进的理念果然能让创作充满生命力。



成都·李枫立

作为“《FF》系列”的经典召唤兽，冰属性的希瓦总是以一幅冷美人的形象示人。而在左边这个作者凭借着对其印象所创作的版本中，晶莹的冰钻、清冷的色调，这一切都将希瓦冰清玉洁的气质表现得颇为到位。



北京·李响

“打穿《使命召唤 战火世界》后，想要画一幅展现平静生活的稿子，以表达我对残酷战争的反思与憎恶。”作者如是说。于是便有了右边这幅素质颇高的人物肖像。二战退伍老兵洋溢着微笑，仿佛在诉说对和平最真实的感受。

本期读者语录 兴化 龚鹤建：想要你们改进的地方有：加页、加赠品、加奖品、加送游戏机、小编老编加班（哇！这么多加），不过也有减的，那就是减价！哇哈哈哈！（一刀回复：嘿，我说兄弟，做梦做得口水都流出来了。快醒醒！）





南京·Bention

看得出绘制眼前这台强袭高达让作者倾注了大量心血。总体来看，MS的整体结构较合理，而作者还在机体的细节涂装上加上了一些恶趣味的元素，使作品显得妙趣横生。

上海·亡灵 Chocobo

春丽——格斗游戏玩家心中永远的女神，在《街霸4》宣传片中再次惊艳亮相。而这一幕，被亡灵 Chocobo 所捕捉并展现给大家，可谓功德无量。“街霸饭”们一起为作者喝彩吧！

深圳·皆木佳乃

过年了，咱们的游风艺苑也该来点喜气。这不，“《铁拳》系列”中那位对旗袍情有独钟的安娜小姐身着改良式性感旗袍装来给大家拜年啦！怎样，热力十足的中国红，足以驱散冬日的严寒吧？





广州·八望龙崎

“本人深深被《游戏王》中这个萝丽性格、御姐身形的眼镜娘卡莉萌上了。我想通过这张以光明和温暖为题材的作品能给大家带来美的享受和生命的希望！”嗯，本刀诚挚的祝福也一并送上！





上海·REALMBW

《ef》算是关注度较高的恋爱游戏系列，而由七尾奈留和新海诚参与制作的动画也给广大动漫迷留下了深刻印象。最近比较活跃的REALMBW投来了描绘剧中人雨宫优子的同人画稿，作品的构图、造型、配色等都颇为出色，看来作者对该作的确是充满爱啊！

北京·佟圣强

一幅整体风格“魔兽”味儿十足的原创稿件。充满奇幻色彩的人物造型和色彩搭配、出色的细节描绘以及精心营造的神秘氛围使作品具备了极高的综合素质，堪称不可多得的插画精品。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email 中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email 稿件请寄往专用邮箱 gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

本期读者语录

乌海 费思超：现在我所居住的北方已经是寒风凛冽、冷气逼人了，再看到冷色调封面的UCG感到更寒，冬天到了，照顾一下北方读者，尽量选用一些暖色调做封面好吗？（一刀回复：没问题，这不我们最近两期封面都用了喜庆且温暖的红色作为主调嘛！希望能给阁下带来一丝暖意！）

栏目主持 玛娜&胜负师

读编往来

读编往来 通信地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社

邮编 730000 Email ucg@ucg.com.cn

插画：木仙&恶魔猫那娜&非儿

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客





■新年即将到来之际，首先还是要向各位送上衷心的祝福，祝大家考试个个满分，游戏全部打通，机种完全制霸，抽奖即抽即中！

■按照惯例，本期的“读编往来”主打菜是“编辑部大盘点”，在盘点中，小编们会为大家带来2008年度与编辑部有关的各种内容，作为年度合刊最八卦的盘点项目，希望这份编辑部大盘点可以给您带来欢乐。

■相信大家已经看到本期在前言中又出现了动物趣图这个变化。不得不说，动物们确实人气高涨，势不可挡，自从上期在“读编往来”中取消了动物趣图之后，小编们立刻收到了众多要求让动物们再回来的呼声，看来还是在“读编往来”里保留它们上镜的权利吧。

2008年度 编辑部十大流行游戏

排名	游戏名称	流行原因
1	灵魂能力Ⅳ	不擅长刀光剑影，也可以玩Cosplay
2	使命召唤 战火世界	杀纳粹僵尸比杀鬼子爽一万倍！
3	铁拳5 暗之复苏 在线	《灵魂能力Ⅳ》发售前，格斗迷们就靠它了
4	世界足球 胜利十一人2009	永远的WE，永恒的流行游戏
5	怪物猎人 携带版 2nd G	一千小时起，还不打折
6	潜龙谍影4	一个人玩引来十个人看
7	横行霸道Ⅳ	除了杀杀人，还能跳跳舞
8	梦幻之星 携带版	适合怀旧，也适合联机刷怪
9	啪嗒嘭2	一场砍怪、刷素材、运蛋的另类狩猎
10	DJMAX 携带版 酷懒之味	绝对新手向的“听音乐游戏”

整理、剧本：胜负师

2008年度 编辑部十大流行语

1 山寨

解释：2008年度极为流行的关键词之一，引发了文化现象。“山寨”一词从原先所指的电子产品中的仿冒货、杂牌货，已经扩充到了一切具有仿冒元素的物品、人物甚至事件。略带巧合的雷同，刻意模仿的恶搞，针对权威的反抗，只要其中包含一定的娱乐性，都可冠以“山寨”之名。

例句

泰坦：你新买的手机山寨得不错，挺像iPhone的。

纱迦：你才山寨呢！这可是货真价实的iPhone啊！



2 雷

解释：2008年度极为流行的关键词之一，并同样引发文化现象。其含义比较多，主要是指当看到怪异的、匪夷所思的、自己无法接受的东西时所产生的不适感。

例句

多边形：飞行员，你不要再发这些雷死人的照片了。

ACE飞行员：哪里雷了？这叫行为艺术！

3 欢乐

解释：原来和开心、愉快的意思相近，但现在有一些用法代指滑稽、搞笑。

例句

纱迦：这些《灵魂能力Ⅳ》的自创人物实在是太欢乐了！

4 XXX果然棒

解释：最早起源于台湾游戏论坛，目前在各地流行。适用于“太棒了！”或是“太差了！”两种截然相反的语境，但一般用在正面的情况下居多。

例句

晴天：《白骑士》果然棒！首周销量21万，没丢日式RPG的脸。

5 刺死个人

解释：据说是ACE飞行员家乡的方言，因为他在编辑部经常说而得以流行。意思与“雷”相近，但表达的情绪更加强烈，类似于被针突然扎刺的感觉。

例句

胜负师：你的“呕像”FR姐姐要开演唱会了，要不要给你订张票啊？哈哈！

ACE飞行员：啧啧啧，刺死个人！



6 扭曲

解释：原指物体受外力变形，或是人受到压力而变得心理不平衡。除此之外，对一些雷人雷事，也可以用“扭曲”来形容；说自己“扭曲”时，一般是为了表达惊讶或无奈等情绪。

例句

纱迦：听说山内一典用4台PS3运行《GT5》，我整个人都扭曲了！他就不能搞点儿实在的，比如确定一下《GT5》的发售日？

7 认真你就输了

解释：正确的读法应该是“认真(停顿并吸气)你就输了(呼气)”，一般用于劝说他人对某些事物不要太过较真儿或钻牛角尖，但调侃的意味居多。

例句

炎骑士：我觉得《Wii Music》好像也没有大家说得那么差啊！

火云：认真，你就输了……

本期读者语录

四川 舒伟：看过《龙珠》电影版的预告片以后，真的是被雷得不行啦，它最多是一部科幻动作大片，我可不想把它和《龙珠》扯上任何关系……

玛娜回复：现在这种对原著完全颠覆的改编作品越来越多了，我们只能选择无视或是接受……



2008年度 编辑部流行动漫

《超时空要塞 边境》

尽管《超时空要塞 边境》最终也没有逃掉崩坏的命运，但我们仍然认为它是今年带给了我们最多牵挂与欢乐的新番，华丽无敌的画面（至少在前几集是这样的）、广为传唱的名曲、精彩激烈的战斗、一如既往强大的制作班底、错综复杂的三角感情纠葛……诸多亮点汇集在一起，实在是没有不看的理由。当然了，流行的意味还在于它的半强制性，就算是没有看过这部动画的小编，也肯定被迫听过《超时空要塞 边境》的各种主题曲和配乐。

提名 《银魂》/《反叛的鲁鲁修 R2》/《Clannad》/《火影忍者》/《噬魂师》/《超时空要塞 边境》

2008年度 编辑部流行电视剧

《Fringe》

虽然比起前几年《越狱》、《英雄》和《LOST》引发的美剧狂潮来说，今年观众的热情已经平淡了很多，选择的范围也更广了，不过被称为本季最大黑马之一的科幻悬疑剧《Fringe》仍在开播后引起了不少小编的注意。《Fringe》是一部充满了各种谜团、悬念与伪科学的剧集，它之所以吸引人，除了那些天马行空的奇思妙想之外，也有一部分原因是因为我们确实很好奇，导演究竟将会用什么样的方式来绕晕观众。



在这里，我们不得不再说一句，期望这部剧集不要像2006年我们选出的年度电视剧《越狱》和2007年选出的《英雄》那样“彻底渣掉”或是在渣掉的边缘（说真的，对于编辑部流行电视剧选一部死一部的现状，我们已经绝望了……）。

提名 《Fringe》/《LOST》/《英雄》/《南方公园》《innocent love》/《CSI》

2008年度 编辑部流行电影

《功夫熊猫》

中国功夫，熊猫，有趣的笑料，将这三个元素结合起来会造成怎样惊人的化学效果？现在我们终于知道了。《功夫熊猫》成为编辑部内最受欢迎的电影并不奇怪，同样，《蝙蝠侠 暗黑骑士》、《机器人总动员》，这几部电影的任何一部获得此奖项都不奇怪，相比起去年《变形金刚》的一家独大而言，今年的电影实在是各有各的魅力。无论是爱好功夫的熊猫阿波、为我们作了最后一场华丽演出的小丑，还是孤独一人在被废弃的地球中默默生存的瓦力，它们的身影都已经变成了一个符号，深深地烙进了我们心中。



提名 提名：《功夫熊猫》/《机器人总动员》/《蝙蝠侠 暗黑骑士》/《钢铁侠》/《全民超人》/《非诚勿扰》

8 写轮眼

解释：原意指《火影忍者》中的一种与遗传基因有关的只有少数人才能使用的强大忍术，其中很重要的一项能力就是超强的洞察力。网络论战时，特别是对比不同机种画面水准时，常有人以仅仅是几个像素的差别来判定优劣高下，对于这种情况，一般将其戏称为“写轮眼发动”。

例句

ACE 飞行员：快来看！德国媒体搞的PS3和X360版《生化5》试玩版的画面对比。

胜负师：哦，德国人也开始流行练习写轮眼了？



2008年度 流行语情景剧



ACE 飞行员：欢乐无限！NDS新作，格斗版的《哆啦A梦》发表了！由森气楼担当人设，请看图。

火云：哆啦A梦果然棒！森气楼果然棒！

晴天：什么雷人设啊？刺死个人！

丁丁：这真是森气楼画的？唉，这年头连大师也扭曲了。

胜负师：你们瞎起哄什么？不用写轮眼我也知道，这根本是个山寨森气楼，画风只能算是形似罢了。

Gouki：呵呵，认真你就输了。这显然是恶搞而已。



纱迦：还别说，要真出这样的雷游戏，我估计能打破评分的最低记录。

多边形：就算是这样，“哆啦A梦饭”也会纷纷表示对生活没有影响，必竟这是个“高分信媒体，低分信自己”的时代，真正的FANS那都是“(唱)该出手时就出手，风风火火闯九州啊！”

炎骑士：怎么连多哥也扭曲了？

9 高分信媒体，低分信自己

解释：对于媒体评分的一种态度。当一款游戏各家媒体都打出高分时，那么可以相信这种群体推荐；但如果自己期待或感兴趣的游戏被部分媒体打了低分，那就自己去体验和鉴别。

例句

九兵卫：日本媒体给《白骑士物语》的低得太不正常了！

晴天：高分信媒体，低分信自己。明天就去买一张看看。

10 纷纷表示对生活没有影响

解释：一种新闻或官方发言中的措辞，以此表示某事件对特定人群并没有造成实质性影响。玩家使用这一说法，和2008年的“俯卧撑”、“打酱油”等流行语意思相近，表示事不关己、满不在乎。

例句

纱迦：《FF X III》跨平台之后，索饭泪流满面，软饭头顶青天，任饭纷纷表示对生活没有影响。

本期读者语录

Email heqi50875087：本期里玛娜姐说明信片很容易得到？给我吧！

玛娜回复：小编们会用明信片给寄平信来的读者回信，想得到明信片的读者记得一定要写清自己的地址，而且一定不要用艺术字体书写自己的名字喔。

2008年度编辑部流行活动

流行活动1 健身运动



不知道是不是因为小编们渐渐迈向大龄化的缘故，健身运动一举击败了去年一统编辑部的K歌会与酒委会，2008年的流行活动无疑当属健身。相比起健身房来说，小编们选择的健身方式要更加多种多样一些，其中既有如星夜、纱迦这样的忠实游泳流；如Gouki的万年不变踢球流；如多边形的高尔夫爱好流；也有晴天和玛娜这样的散步慢跑流，种类颇多（其中自然也不乏炎骑士这样的“下水即沉流”）。不管怎么样，参加健身运动的小编们纷纷表示腰不酸了，腿不疼了，去医院的次数也降低了，不过令人疑惑的是，至今为止还没有人声称自己通过健身成功地降低了体重，看来健身风潮可能在未来还要继续持续下去，生命不息，运动不止！

流行活动2 酒委会、K歌

酒委会与K歌委员会仍旧保持着旺盛的活动激情，很多人也选择了在K歌的同时进行酒委会活动。

流行活动3 结婚

编辑部有不少同事都步入了结婚年龄，今年内跨入婚姻殿堂的人数空前高涨，看来过不了多久小多边形就要有玩伴了。

提名 观影会／网战／健身运动／酒委会／K歌／结婚

2008年度UCG语录

读者篇

看了十六夜的签名，我觉得自己被骗了。

——Email 冯富华

注：十六夜的签名为阿拉伯数字16。

最近玩了PSP上的《战神 奥林匹斯之链》，更加感觉奎爷太厉害了……去冥府像去公共厕所似的……

——Email Nicholsa

别人结婚登记都是买衣服理发打扮或者买对戒，我们是买小P。

——Email 芳芳

我最喜欢的内容是“小编寄语”和“编辑部落”，因为从这里我能看到和我同龄的编辑大大们的喜怒哀乐，有活生生的肉乎乎的人味儿。

——Email abusi007

我发现，随着一位老编辑的离去，定会有一位新编辑的加入，我不知道是什么原因，反正应该是阳光学园的阴谋，太可恶了。

——重庆 杨思凡



看到小编们玩《GTA Ⅳ》的描述，不知道为什么我脑海中总想到小编玩这游戏时那凶险、奸诈，非要把警察平民害死才高兴的坏蛋表情！对小编们的好感度立刻下降不少！

——Email 满月

昨晚我做了一个梦， 油细鸡变回9.8元／本了，请小编们帮我解这个梦。

——Email 黄耀柱

希望小编们弄一个增加RP的攻略，提高我们广大读者的中奖率。

——增城 曾伟森

买到了！没倒闭！放心了！买到208期，我担心已久的UCG倒闭问题终于有了答案。

——Email matthew

要经常组织玩家去参观你们的编辑部，好让我们了解你们的工作，你们的生活，好在将来为抢你们的饭碗打下坚实的基础。

——上海 王志明

很久没给UCG写信了，主要原因是懒，次要原因也是懒（囧）。

——Email 晦月

TGS报道中最喜欢的是SHOW GIRL的精选，一个一个头像如田字格般排开，就好像官方攻略本中的怪物图鉴一般。

——葫芦岛 李典

有一个挺严重的问题，我把201期的印花剪下来后弄丢了，要不我画一个印花，你们给个特别奖行不？

——通海 孔凡权

以前是贫穷就得挨打，现在则是贫穷就得被剧透。

——重庆 范悦

“你凭什么不给我一台PSP”是一种自私无理的请求，我们不要这样，应该说：“你凭什么不给PSP一个我？”

——内蒙古 费思超



我希望在活动中能中奖，但中奖了不要把奖品发给我们，只要把奖品换成现金给我们就行了。

——江西 向添铎

小编篇

拖出去！胸口碎大石一百遍拍成视频上传到Level up网站！

——当炎骑士签名时将小编名错写成“炎骑十”后，纱迦发挥了自己敏锐的商业嗅觉。

这游戏玩多了之后有个后遗症：走在别人前面就想扔香蕉皮，见到前面有很多人的时候就想横冲直撞，走路遇到弯道会突然拧着身子走，随手抄起个东西就想往出扔。

——炎骑士谈玩《超级马里奥赛车》

厚实的胸肌是由一块块碎裂的大石铸造出来的！

——炎骑士对自己的忠实描述

拜托晴天和ACE飞行员以后多多拌嘴，也算调节编辑部的工作气氛吧！

——为了自己的快乐，炎骑士公然倡导编辑部内的战争进一步激化。

不怕狼一样的对手，就怕猪一样的NPC队友。

——《梦幻之星 携带版》发售后，这句话一时之间在编辑部内风头无两。

防火防盗防剧透。

——编辑部众编的口号

精爆鸡宫。

——某小编一时想不出“宫保鸡丁”的全名而在点菜时产生的尴尬口误。

看到人们纷纷上树，终于知道人类果然是猴子进化的。

——观奥运圣火传递现场后星夜有感。





页数超了是富人的烦恼。

——每当杂志超页的时候，纱迦就以得意洋洋的表情如此说道。

春天来了，春天来了，春天来了，春天来了……春天真美，春天真美，春天真美……

——纱迦回忆小学时被老师罚读课文十遍的情景。

有什么素材，弱什么属性，能断尾吗？

——面对着可爱的小狗，重度怪物猎人中毒患者火云如此问道。

哦……对不起，亲爱的读者朋友们，我们搞错了，他什么都没有说。

——整理ACE飞行员语录时听闻老编要求删减为“绿色环保版”，众编纷纷如此表态。

我还以为是《丧尸围城》呢！

——看到在“怪物猎人狩猎大会”中拍到的人潮拥堵的照片，纱迦惊道。

没有露点啊！

——当ACE飞行员询问杂志上一张美少女图片时，玛娜不假思索地答道，由此可见飞行员在众小编心目中的形象已经根深蒂固。

上班姿势不对，把脚崴了。

——今年最强的请假理由。

要是能种些萝卜白菜啥的就好了。

——玩《四季庭》的时候，热衷买菜做饭的火云不禁自言自语道。

决定木桶最大装水量的是最短的那根木板。

——在200期小编签名版纪念杂志的签名会上，小编名笔画数最多的拖后腿者遭到了众编无情的嘲笑

注：签名现场就像一条流水线一样，每个人在书上签完自己的名字再传给下一个人。

本期读者语录

Email 朱栋诚：我把我所有的UCG放在我自己的房间里，不过我有个理解我的老妈，每次我老妈在我房间里“大扫除”时，只要我告诉老妈我哪些东东要的，她就不会给我处理掉，所有的UCG读者羡慕我吧～*(^_^)*（玛娜回复：有这么体贴温柔的妈妈，相信很多人都会羡慕你的（－v－）。）

2008年度 编辑部风云人物

ACE飞行员语录

开车是一种生活，打车是一种态度，撞车是一种技术。

——谈《GTA IV》



我现在发现，在网上分辨谁是什么主机或厂商的FANS很容易，他们在论坛上绝对只发对自己支持的阵营有利的新闻和消息，或者是只发对手阵营的负面消息，对自己是索饭、软饭、任饭还有疑惑的人，可以用这一条理论来判断。

——ACE飞行员突然有感而发

人生许多事情犹如等公车，所以请务必在什么时期就干什么事情，如果你错过了8点10分的这趟车，那么就需要再等上半小时甚至更长时间。

——坐公车有感

给你100块钱，你害别人去吧！

——喜欢美式游戏的ACE飞行员一直对打击日式角色扮演游戏爱好者情有独钟，如果这句话当真的话，情天现在已经是个富翁了。

我死之后，丧事从简，捐献XXX（玛娜）的眼角膜做医学用途……

——ACE飞行员经常在莫名的状态下就会说出这段话。他的丧事如何操办不是重点，最关键的是还是捐献别人的眼角膜，这个"遗嘱"就太让人难以接受了。



XX就要对自己狠一点！

——XX也可以替换成男人／女人／年轻人／有钱人，这句话充分体现了飞行员颠倒黑白，指鹿为马的精神。

拿走拿走，阿弥陀佛！

——ACE飞行员看到自己不喜欢的游戏时，就会学《西游记》里唐僧看到人参果时的表情和台词。

胜嫂语录2008精编版

整理、点评：胜负师

"自从我知道你买了两千多块钱的衣服后，我突然发现你比以前帅多了！"

——这是胜嫂对ACE飞行员的评价，我觉得这有可能改变飞行员的价值观。

"你有我了，还要这些东西干嘛？"

——当我要给自己买新年礼物时，胜嫂的质问让我哑口无言。这个句式要是被MM们学到了，不知道又有多少男同胞要遭殃？

"把那些不要的衣服都丢掉吧。"我问胜嫂哪些衣服是不要的，她的回答是："那些要丢掉的衣服就是不要的。"

——与胜嫂的对话常常可以锻炼思维的敏捷度。

"我吃剩的给小强吃，小强吃剩的就给你吃。"

——因为家中小强成灾，胜嫂制定了新的资源分配方案。

"以后就要握着你的手过一辈子了……唉，想想我这辈子还真可怜。"

——从感动到感伤，从天堂到地狱。

"你是我所喜欢的男人中最丑的一个……不过你是我惟一喜欢的男人。"

——从感伤到感动，从地狱到天堂。

"我对垃圾桶过敏，以后家里所有的垃圾都由你来处理。"

——当过敏成为福利，你便能深刻理解赛翁失马的哲学意义。

"你要是惹我生气，我就去买两个榴莲，一个放客厅，一个放卧室，你就等着睡厕所吧！哈哈哈哈！"

——这一招教坏了某个读者的女朋友，而且实用度据说很高，这让我一阵后怕。

胜嫂和大多数女生一样有明星梦，我问胜嫂如果当了明星要和男演员演吻戏怎么办？她的回答是："那我就先问他有没有肝炎。"

——如果我是那个男演员，我可能只剩下撞墙的力气了。

2008年度 编辑部十大头疼事件

以下排名不分先后

十大头疼事件1 缺乏睡眠

有人说，幸福就是睡觉睡到自然醒，这几乎是一定没错的。搞媒体的普遍缺乏睡眠，这是媒体人纠缠不清的悲哀宿命。活着真好，活着真好，就是……睡眠不够。

十大头疼事件2 催稿

催稿是一门艺术，催得太松，被催者可能不当回事儿；催得太紧，又可能造成对方人间蒸发。尺度拿捏，甚是讲究。

十大头疼事件3 无法和朋友聚会

因为休假日期不稳定，所以我永远都是朋友聚会中无法到场的那个，希望大家还记得我长什么样……

十大头疼事件4 临近年底PS3扑街

我早已经做好了随时看到三盏红灯交替闪烁的场面，但是没想到在X360还在费力地转动着老迈的光驱时，PS3却亮起了致命的黄灯，那一刻之前它刚好伴我一年的时间。

十大头疼事件5 工作用的电脑周期性抽风

电脑抽风乃众编辑不得不面对之顽病固疾，病症发作几率随电脑使用时间积累而逐渐增大。然而，一年半载犯病者可忍之；三天一小病、五日一大灾者，是可忍孰不可忍，叔可忍婶也不可忍

十大头疼事件6 时间不够用

赶稿可以证明一件事情：人在时间支配方面的弹性总是无法估量的，尤其是时间不够用时……（这叫不"赶"不成器）



十大头疼事件7 上班堵车

早上要花数倍于正常交通时间才能到编辑部。

十大头疼事件8 编辑部楼下装修吵死人

楼下大概装修了大概一个月，而且总是赶在快截稿的时候搞得震天响，人人捂着耳朵写稿也没用，因为身体也在跟着振动。按照炎骑士的话说："这哪里是装修，分明是拆楼！"

十大头疼事件9 成了奖杯饥的预备队员

玩《白骑士物语》得到了人生第1个奖杯后，开始对游戏中其他奖杯产生了强烈的追求欲望。

十大头疼事件10 物价飞涨

物价飞涨，不过附近餐厅的服务态度和饭菜质量不见涨。

在手机上也可以看到最新的UCG了！

VIVA

欢迎登陆wap.cctv.com下载手机版《游戏机实用技术》杂志，每期杂志上市后，您即可通过手机上的"CCTV手机一键通"软件下载阅读最新的电子版UCG，让手机成为您的随身电玩伙伴！除了UCG之外，《掌机王SP》也可以下载阅读哦！

"CCTV手机一键通"客户端下载方式及资费标准：

一、下载方式：

1. 下载方式1——互联网
互联网登陆 www.cctvsports.net
2. 下载方式2——手机WAP
手机登陆 wap.cctv.com
3. 下载方式3——短信
输入CCTV发送到1066958800

二、资费标准：

1. 单本杂志计次收费，定价为2元／本（GPRS流量费请咨询各地10086）
2. 单本杂志年收费，定价为20元／年

说明： CCTV手机一键通是免费软件，通过上述3个方式都可以下载。请按照引导流程下载并安装即可。

本期读者语录

柳州 陈安："小编对谈"是个不错的新意，但不宜过长。图大固然好看，但过于占用空间。希望能合理占用啊。

玛娜回复："读编往来"题头图的大小是会根据杂志内容合理调整的，并不会每期都放那么大，大家不必担心。

2008年度十大精彩企划

翻开过去的杂志，攻略透解里的游戏或许你已经玩透，游戏前瞻、新闻也都可能成为了历史，不过一篇好的特别企划却可以再度品味。以下是我们自荐的2008年十大企划，如果您哪天想重新复习一下旧杂志，不妨就从这几期开始。

198期（2008.3B）

2007TV GAME酸草莓奖大盘点



推荐理由：这不是正经的评奖，这不是传统的盘点，这是对2007年电视游戏圈的另类解读，这是UCG 2008年娱乐精神的首次集中体现。

200期（2008.4B）

铿锵200——十年，我们一起走过

推荐理由：10年，200期杂志，200个关键词，十多位编辑的共同参与，让这篇企划显得不同寻常。在感性的文字中，回味的是属于我们青春岁月的200个瞬间。

203期（2008.6A）

游戏黑皮书——游戏界十大恶行解析

推荐理由：从最初的“十大恶人”改换思路变为“十大恶行”，一篇原本可能略显平庸的娱乐型企划就这样焕发出新的生机。另外，在游戏光环中还制作了这篇特企的影像版，这也是难得的尝试。

205期（2008.7A）

我们生来就是卡饭

——CAPCOM 25周年纪念特辑

推荐理由：它是最老牌游戏厂商之一，它是很多玩家的启蒙老师，它是格斗天尊、动作皇帝，但它也是墙头草、炒饭王。回首四分之一个世纪的游戏世界，你可能会惊奇地发现，原来我们天生就是卡饭。

207期（2008.8A）

一起走过的日子——告别PS2时代

推荐理由：在次世代回望PS2“所有游戏在此集结”的大一统时代的建立与终结是绝佳的特企题材。而在洋洋洒洒17页中，冰冷的数据和资料只是点缀，更多的则是我们对于游戏的热爱，对岁月的感怀，或许这才是它最打动人心的地方。

211期（2008.10A）

雷震天下——游戏雷文化面面观



推荐理由：把热极一时的雷文化概念与游戏联系在一起时，所产生的化学反应实在惊人。除了10款三十年来的惊世雷作，还有雷人设、雷制作人、雷广告、雷营销等雷文化的方方面面，连小编们也都现身说雷。看完之后定让人免疫力大增，神经都会粗上一大圈！

212期（2008.10B）

掌机时代

推荐理由：两款掌机比三大主机的销量多出5000万台，游戏产业结构和玩家的娱乐习惯因为掌机时代的来临而改变。深入解读触摸、练脑、狩猎、掌上影音等掌机关键词，让这篇标题平淡的特企并不平淡。

213期（2008.11A）

东京项记2004~2008

推荐理由：这不是一篇传统意义上的游记，它可以算是五年来对TGS东京游记的查漏补遗。收录的二十一个“段子”也不再是一人包办，而是出自集体智慧。过客眼中的ACG之都能有多精彩，看过之后便知道。

215期（2008.12A）

一切从头开始

——那些不落俗套的游戏开头

推荐理由：无论是平淡之中见真章，还是另辟蹊径、备受争议，不同寻常的游戏开头总能出人意表、出奇制胜，成为玩家游戏体验中最难忘的一幕。不落俗套的游戏开头，本身就是一个不落俗套的有趣话题。

216期（2008.12B）

我们都是神枪手！

——次世代打枪游戏大比拼

推荐理由：横向比较型特企第二弹！《使命召唤 战火世界》、《抵抗2》、《战争机器2》，谁才是2008年次世代打枪游戏的王者？编辑部四大“枪手”在游戏的10个方面展开激烈辩论，为自己支持的游戏摇旗呐喊。

游戏·人

《游戏·人》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第7辑，定价：12元；第10辑、第11辑，定价：16元；第22辑、第30辑，定价：14元。《游戏光环DVD》第8～12、14～19，定价：12元；第20、21、23～26、28、29、31、33辑，定价：8.8元。《游小说》第2～7、9～15、19～21辑，定价：9.8元。《Xbox360专辑》第3辑、第5辑，定价：28元。《Wii专辑》第1辑、第2辑，定价：28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱
《游戏·人》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-8674805
Email：gamers@263.net

掌机王SP

目前《掌机王》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《掌机王SP》第15辑、第17辑、第22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元，《掌机王SP》第37、38、40～43辑、第61～67辑、第73、75～77、84、88、89、90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、97、98、99、101、102辑，定价：9.8.元、《掌机王SP》第103期，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《口袋玩家》第10～15辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价：28.00元，《PSP宝典2》，定价：28.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.3》、《怪物猎人狩猎志VOL.4》，定价：12.00元，以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱
《掌机王》读者服务部（收）
邮政编码：730020
电　　话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

游戏机实用技术

目前杂志社有
以下几期杂志可供邮购：

总第160期、总第164～168期、总第173期、总第178～181期、总第184期、总第185期、总第189期、总第190期、总第192期～194期，定价：9.8元。总第203期、总第205期、总第209～211期、总第213～217期，定价：12元。总第218·219期，定价：24元。总第207期、总第212期、总第73·74期、总第137·138期、总第162·163期，定价：19.6元。《游戏小说十年》，定价：42元。

邮购地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮政编码：730000
电　　话：0931-8668378
Email：ad@ucg.com.cn

友情提示：《游戏小说十年》将以申通快递方式发出，请邮购读者一定在汇款单附言处留下可以接收快递的手机号码，并保持手机畅通以便查收！（申通不到地址均转发邮政挂号印刷品，恕不另行通知，请见谅！）

游戏城寨

《游戏城寨》读者服务部
现提供以下邮购服务：

《游戏城寨》第1～4期、第6～12期，定价：4.8元（两本起邮）；第13期、第15期、第16期、第21～26期，第28～31期，定价：5.8元（两本起邮）；第33期、第37期、第38期，第43～47期，定价：9.8元。《机动战士高达00影像典藏》第2辑，定价：9.8元；《机动战士高达00影像典藏》第5辑、第6辑，定价：12元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
《游戏城寨》编辑组（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-4863066
Email：yxcz@263.net

动漫游工作室

动漫游工作室
现提供以下邮购服务：

《潜龙谍影官方小说》，定价：24元；《游戏MM百人赏 百媚香华》，定价：24元；《2008动画年鉴》，定价：38元；《异说 最终幻想攻略本》，定价：19.8元；《女神侧身像·负罪者 攻略全书》，定价：28元《爱图e族》第5、6辑，定价：19.8元/辑；《女神侧身像2 官方小说》，定价：24元；《女神异闻录4 世界全书》，定价：28元；《怪物猎人2 官方小说 疾风之翼》，定价：9.8元；《福音战士新剧场版：序 典藏DVD》，定价：16.8元；《火影忍者剧场版秘卷》，特价：22元；《四叶草》第1、3辑，定价：16.8元/辑；《生化危机官方小说》第8辑，定价：14.8元；《高达无双全书》，定价：22元；《宿命传说2官方小说 苍黑的追忆》，定价：16.8元；《宿命传说官方小说 苍黑的思念》，定价：14.8元；《机动战士高达00 Meister's Mission》，定价：22元；《变形金刚 昨日幽灵》定价：16元；《变形金刚漫画版》6、7，定价：16元/本；《模魂志》第28、29期，定价：12元/期。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱
动漫游（ACG）读者服务部（收）
邮政编码：730010
电　　话：0931-8663118
Email：acg@vip.163.com

邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

本期读者语录

乐山 余鹏程：每次看到UCG介绍的稀奇古怪的玩意儿我就想买啊！可就是不知道在哪买，就像九兵卫介绍的迷你飞碟一样，想买，又买不到。
玛娜回复：这些稀奇古怪的东西有些还只是一个概念而已，有些需要通过在国外网站上通过邮购入手，有些就比较简单，在各种网络购物网站上都可以见到了。

互动信箱

UCG@UCG.COM.CN

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；
如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

1 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

本期奖品由超技电子商行独家提供 BLAZEPRO® 超技

本期问题

1. 本期杂志里您最喜欢的内容是哪一个？最不满意的又是哪一个？如果10分为满分，您会给我们打几分？
2. 您对本期的光盘内容有何评价？您想在光盘中看到什么样的内容？
3. 您对本期的年末游戏大盘点有何评价？



缺乏认同感的十大游戏排行榜

Email 加非猫

虽然因为出差让我错过 216 期，不过还是及时赶回在 217 期首发当日买到了杂志，也看到了期盼一年的十大年度最佳游戏的公布。对此次“十大游戏”，我的感觉是：

没有感觉！

往年等十大游戏一开榜，多有知音同感（XX 游戏果然是顶级大作啊……），嬉笑嘲讽（这款游戏如此 XX，真不是我能玩的……）等诸多复杂情绪，今年没了，真的，因为十大游戏没有一款是我已经开始玩的。

对，我没写错，不是“已经玩过”而是“还根本没有去玩的”。

首先，我对于需要精细方向平衡操作的游戏是免疫的，如此一来射击及竞速类游戏就与我无缘了；其次，格斗类游戏那是从小就不太感冒，其实这也可以算到精细操作的头上，那种六分之一秒的精确招式，别说练出来，想想也觉得恐怖；再其次，网络游戏的天然限制条件把《MHP》也隔离了，先声明我倒并非网络绝缘派，因为工作及家庭生活的原因，我的小 P 的应用场景是安排在上下班班车上，出差途中，加之周围同事也没有玩这款游戏的，于是《MHP》被隔离自然也在情理之中。最后一个“非主流”理由，是语言。不错，我就是英文游戏饭，对于日文游戏，除非是情节要求不高的，基本不玩。

写到这里，我原本打算反思下自己的兴趣爱好是否正随年龄及工作而日趋狭窄，同事 L 君探过头来看了一眼，说了一句话：“玩家没有错。”

我仔细想想，似乎他的话也有道理。就我的游戏兴趣而言，主要集中在角色扮演游戏、策略角色扮演类、策略类上，所钟爱的游戏在历年的大赏中也屡有表现，同事 L 的兴趣似乎还要多些，包括动作冒险和体育类，但遇到的问题跟我一样：没有开始玩的游戏出现在 2008 最佳游戏中！倘若只是喜爱的游戏没有上榜，倒还只是可惜而已，但如今是十大游戏居然没一个玩过，则有些骇然了。

自然，我们需要先确定 UCG 众专家（小编们）和 UCG 群众（参与投票的读者们）是公正的，那么我们就只好对游戏厂商叹气了。看看十大游戏吧：射击或者与射击相关的就占 40% 了，格斗类 20%，需要精确操作的游戏总共占 95%！（小小星球从结果来看，应算一半的操作类别，否则玩家设计的关卡就无意义了），难道现在的极品好游戏就非得要让人紧张兮兮、肌肉酸痛么？那种让上班累了一天的人欣赏剧情画面，轻松感受游戏成就的游戏就不行么？在如今越来越讲究个人品质的”Beyond Web 2.0”时代，游戏发行者居然忽略了这样一个玩家人群是不是太自以为是了呢？

不过，我和朋友们倒也愿意尝试新事物，冲十大游戏的金字招牌，《MHP》和《战争机器 2》打算再尝试尝试，虽然，未必能保证最终能上手。只是，但愿 2009 年的游戏不要缺席我的 favorites，不，还是不要缺席我“玩过”的游戏吧。

编 玩家没有错，厂商也没有错。诚然，由于次世代的影响很多玩家可能无缘玩到十大游戏中的部分游戏，近年来游戏的主流也渐渐从需要慢慢品味的角色扮演游戏变成了可以在短时间内带给玩家爽快体验的射击、动作游戏，所以对于很多玩家来说，今年评选出的十大游戏可能确实缺乏认同感与投入感。不过说到底，奖项只不过起到了一个参考的作用，如果您因奖项而喜欢上某款之前不了解的游戏，那是我们的荣幸；如果您对评奖的结果并没有认同感，那么大可将它视为过眼云烟，只要玩自己喜欢的游戏就好，在这一点上，晴天可是很有心得的喔（笑）。

12B 互动信箱礼品名单

大奖 超技 Wii 专用蝎子光枪第四代

克拉玛依	邓天辉
镇江	姜传林
吉林	黎 明
天津	王利伟
昆明	周 珂

二等奖 超技 Wii 专用防尘过滤板清洁套装

武汉	冯 伟
合肥	郭一君
乐清	南王儒
四川	舒 伟
沈阳	于 熙

三等奖 NDS 电玩清洁器

枣庄	李 涛
无锡	王 炟
怀化	尹晓东
北京	于汇源
上海	袁逸轩

特别放送 超技各种周边产品（随机抽取）

苏州	丁 悦	保定	李嘉炀
天津	付德建	济南	刘为良
上海	龚顺华	鹤岗	吕东旭
哈尔滨	郭 翀	九江	罗志鹏
广州	黄俊杰	银川	严振琦

纠错板

柳州 范敏：嘿嘿，看完 217 期 UCG 先来拍个砖纠个错，本期 P40，《心灵传说》攻略在推荐玩家人群介绍中说：“喜欢 TIPS 的玩家”，这句“TIPS”应该是“HITS”吧？“《传说》系列”经典不是在于“HITS”连击吗？“TIPS”我就不理解这个是啥意思了……

Email 李彦瀛：217 期“游风艺苑”里面 ncvg 朋友画的图固然很优秀，但是这个严格意义上不能说是初音，更不是 ncvg 同学加工的。这女孩叫 black rockshooter，是一个叫 huke 的画师创作而由 miku 作曲家 ryo 引用并且制作 pv 制作歌曲……正由于小编说的性感冷艳，蓝火眼和露出度等特色让她一炮走红。

Email 小望：关于 217 期中小九同学对于抽奖内容的描述，这个应该是 2 的 N–1 次幂而不是阶乘，另外，高数不是高中数学，九兵卫筒子所说的应该是高中数学内容而不是高等数学。所以，犯错的小九童鞋来表演个啥吧，胸口碎大石就算了，DVD 里做三个俯卧撑吧，嘿嘿。

■我们每一期都会从回答本期调查提问，来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品。写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
■请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。



硬件 HARDWARE

最近才发现我的PSP(港版2000型，3.90 M33-3系统固件）有个奇怪的关机问题：我在游戏过程中直接把开关键向上推住关机的话，PSP的屏幕会变得全黑，但电源灯却绿色常亮，最奇怪的是此时光头还在不停地左右移动，就像在读盘一样（平时玩游戏的时候都没放UMD)。通常此时我只能取出电池强制断电，不然光头会一直动下去，但如果我按“HOME”键退回XMB界面再关机的话就正常了……我记得我之前的PSP主机刷SE和OE固件都没出现过这种情况，请问到底是怎么回事呢？［成都 Summer］

如果你能够使用后面一种方法正常关机，那么就说明问题应该与自制系统有关，而非主机硬件的故障，你可以先尝试升级到更高的自制系统版本来解决这个问题，否则就需要使用“KeyCleaner”等自制软件对主机的“KEY值”进行修复才行。

我的X360买了将近2年，是最老的不带HDMI接口的港版主机，最近经常在玩游戏的时候会出现自动重启的现象，之后返回系统界面会显示读取游戏，然后出现“无法播放的光盘”的提示，如果这个时候再退碟，碟仓就打不开了，但界面还是不停地在显示“开仓→关仓→读盘”。一般遇到这种情况我摇一摇机器有的时候就好了，而拿到电玩店修理，试了半天也没弄明白问题在哪，拿回家玩一阵问题又出现了，请问这到底是哪的毛病啊？目前很多游戏都搁浅中……［哈尔滨 李黎明］

根据我们从不少X360玩家中收集的信息来看，出现异常重启、碟仓无法正常打开等现象都表明主机的某些硬件已经开始老化，如果再继续使用就很有可能导致主机硬件故障而无法继续正常运作，所以建议你咨询一下当地的电玩店，看能否协助你联系香港的微软官方来解决这个问题。

①在家里用无线路由让X360和PS3上网（距离较远），上网速度怎么样？②X360被BAN机后就永远不能上Xbox LIVE了吗？那升级怎么办？③X360可以使用大容量的移动硬盘代替主机硬盘使用吗？［白何忧］

①通常在购买无线路由器的时候你都可以向商家询问它的有效距离，而在实际使用中只要保证无线信号的强度在80%以上，上网的速度和直接接入有线网络并不会有太大的差别。另外根据你在家中放置路由器的位置，如果在直线距离上需要经过墙、玻璃等材质的物体，也有很大的可能会使路由器的信号强度衰减，使上网的速度降低，此时只有更换有效距离更大的路由器或另外购置“无线信号增强器”才能保证上网的速度。②X360被BAN后虽然无法登陆Xbox LIVE，但是你仍然可以登陆官方网站(http://www.xbox.com/zh-HK/support/systemuse/xbox360/console/updates.htm)点击右下角的“$SystemUpdate_Fall08.zip”下载最新的系统更新文件，并根据以下两种方式来完成系统升级：（一）将解压后的文件拷贝到U盘的根目录下，再将其与X360连接并按提示完成升级；（二）使用“Nero Burning ROM”等刻录软件将解压出的文件刻录到DVD或CD的根目录下，然后再将刻录好的光盘放入主机中按提示完成升级。③X360主机只能使用和官方外置硬盘接口相同的存储设备才能保存主机的数据，普通的大容量移动硬盘由于都采用USB连接，所以是无法代替主机硬盘使用的。

①请问216期UCG上提到的X360秋季更新（官方下载）的下载包是完全版吗？听说之前有过什么测试版……②昨天我把压缩包放到移动硬盘的根目录下，用USB线连接X360，结果什么都没有发生，到底是怎么回事？③升级后还能返回原来的界面吗？是不是也可以显示中文？［acula2008］

①在正式秋季更新之前的确在玩家中流传有所谓的“泄露版”，如果你提前使用该程序对系统进行了升级，那么就会暂时无法连接到Xbox LIVE，必须使用官方的正式升级程序再次对系统进行升级才行（具体方法可参看前一个问题）。②要正确完成升级必须先将下载的压缩包进行解压，再加上X360并不能兼容所有的外置USB设备，所以如果出现无法识别移动硬盘的情况，建议你还是使用U盘或PSP等小容量的存储设备来完成升级。

①由于DSlink内核停止更新有一年了，许多新出的NDS游戏根本玩不了，所以想重新买个烧录卡，请问现在市面上数量繁多的烧录卡中哪几种的性价比最高呢？②现在有的烧录卡可以支持即时存档的功能，请问这项功能有什么作用，是不是很重要啊？将来的烧录卡全部都会有这种功能吗？［tlqihuan］

①目前市面上已有的NDS烧录卡其实在功能上大同小异，价格也相差无几，所以如果你今后打算购买NDSi的话，不妨考虑AK2i、EZVi等仍然可以在NDS上使用的烧录卡，最后当然也不要忘记随时关注杂志上的“软硬兼施”栏目来了解烧录卡的最新信息哦。②“即时存档”的作用就是可以在游戏中的任何时间建立一个临时存档，如果玩家对之后的游戏结果不满意，就可以快速返回“即时存档”的地点继续游戏，而不需要重新开始游戏并读取之前的记录。这项功能其实相当于一个变相的“金手指”，并非游戏时所必须的，如果频繁使用反而会使游戏的难度大大降低，游戏的乐趣自然也会大打折扣，所以你可以根据自己的需求来选择是否使用它，至于今后所有的烧录卡是否都会有这个功能，主要还是看烧录卡开发厂商的决定啦。

①最近买了一台NDSi，将烧录卡的内核升级至4.12，但是L+R+A+B+X+Y的软复位为什么无效呢？②AK2i的套装里面是否有读卡器呢？我看网上看到都带一个读卡器，而我的包装里放读卡器的位置却是空的……电玩店老板说不送读卡器，那195元的价格合适吗？③NDSi自带的卡拉OK功能可以边唱边录音吗？④《抵抗2》里哪个模式是可以打字聊天的？⑤有没有能够在PS3上使用的电脑耳机呢？如果没有，那SONY原装的蓝牙耳机一般多少钱？［江苏镇江 周彤明］

①AK2i烧录卡的软复位需要同时按下L+R+A+B+↓才能使用。②早期出货的AK2i套装中的确会附带一个MicroSD卡的专用读卡器，不过新上市的版本就取消了读卡器，所以相应的位置就是空的，而根据晴天从编辑部所在地了解的情况，195元也是属于比较合理的价位。③NDSi只能在播放音乐的时候添加“卡拉OK”的音效，而且录音功能则只能保存不超过10秒的声音文件，所以你所说的“边唱边录音”是无法实现的。④《抵抗2》游戏本身只支持语音聊天，并不存在可以打字聊天的模式。⑤由于PS3只能通过PS系列主机规格的音视频接口、HDMI接口和光纤这三种方式输出音频，所以电脑耳机并不能直接接在PS3上使用，而原装的PS3用蓝牙耳机根据规格的不同售价也在300～350元左右，购买后需要先在PS3的XMB界面依次选择“设定”→“周边设备设定”→“添加蓝牙设备”→“添加聊天设备”，然后按住蓝牙耳机上的开关并选择画面上的“开始搜索”，等待一段时间就会出现搜索到设备的提示，选取相应的设备后如果要求输入密匙，可以参阅蓝牙耳机附带的使用说明书完成后续的操作即可。

游戏 GAMES

我在205期UCG上看到《玛娜传奇2 没落学园与炼金术士们》攻略中说集市贩卖要到自由时间去购买部调查右上角的柜台，请问是按哪个键，我所有键按了都没反应啊……［zhbkyo］

如果你是一周目进行游戏，必须将剧情发展到“夏休み3周目”才会开启该系统，

本期读者语录

Email 迷茫：唉，每次说起我的小P，心中不免有些激荡，上星期，当我的“一球成名”玩到最高峰的时候，我的PP竟然被小偷拿去了，惨啊，我突然想起一句话：我轻轻地来，也轻轻地走，不带走一片云彩……无奈ing。晴天回复：好吧，我承认看到PP这个词的时候想歪了，还以为发生了什么流血事件……

之后前往购买部右上角的柜台会看到一个“Sale”的标志，按○键调查它就能进行“集市贩卖”了。



▲在继承要素开始二周目的情况下，第一个“自由时间”就能使用该系统。

①“火影忍者”在PS2平台一共发售过多少款游戏啊？②RTS和S·RPG类型的游戏具体有什么区别吗？③“《召唤之夜》系列”是哪个游戏公司的作品呢？[zx0315]

①“《火影忍者》系列”一共在PS2平台发售过7款游戏，具体情况可以参看后方的表格。②根据目前杂志的游戏分类，RTS即为现在的“即时战略游戏”，最大的特色就是敌我双方的行动是同时进行的，玩家必须随时根据战况给作战单位下达命令，比较考验玩家的反应力和瞬间判断力，而S·RPG则为现在的“策略角色扮演游戏”，它和前者最大的区别就是游戏中的战斗是以回合制来进行，玩家有充足的时间思考不同作战单位的行动，而且不同的作战单位也都有等级提升，能力成长等育成要素。③“《召唤之夜》系列”是由FLIGHT-PLAN开发，Banpresto负责发行的经典日式“策略角色扮演游戏”，但由于Banpresto同时也是NBGI旗下的子公司，所以将其认为是NBGI出品的游戏也是可以的。

游戏名称	发售时间
火影忍者 究级的英雄	2003.10.23
火影忍者 究级的英雄2	2004.9.30
火影忍者 漩涡忍传	2005.8.18
火影忍者 究级的英雄3	2005.12.22
火影忍者 木叶之魂	2006.11.16
火影忍者 疾风传 终极觉醒	2007.4.5
火影忍者 疾风传 终极觉醒2	2007.12.20

以前一直都觉得“WE”出得比“PES”早，而现在不但晚了，还通常都是晚很长的时间。之前就在215期杂志的新作发售表里看到《世界足球胜利十一人2009》是11月27日发售，但是我在广州直到12月10日都还没有到货，好不容易看到一张《WE2009》，但是店员说是美版，所以也就没买。当然最让我奇怪的是，在216期火云的小编寄语里又看到一个亚版，这样算起来游戏不就有三个版本了，到底是怎么回事啊？[彭泽]

准确地来说，本作其实一共有四个版本，分别为日版、港版、美版和欧版，之所以火云会提到亚版，其实是根据玩家间一个约定俗成的叫法，对游戏内容上没有任何区别的港版、台版等亚洲地区发行的游戏版本的统称，所以如果你是一直在等本作日版的话，不妨考虑购买价格相对便宜的港版。

《神鬼寓言2》里的“考古学家任务”做到第11个就找不到地址了，看了网上的攻略也还是一头雾水，能不能顺便告诉我后面几个任务的具体位置呢？[一日就是一天]

游戏中考古学家的任务是随时间推进才能接到的，所以如果没有触发可以先完成一些其他的任务。接到任务后直接到达相应的区域，你的狗就会带着你去挖掘，而以下就是11、12、13号文物的埋藏地点：

编号	地点	出现条件
11	血石	在成年时期打败路西恩并且从玄天巨塔回来之后
12	英雄工会洞穴	在成年时期打败路西恩并且从玄天巨塔回来之后
13	李弗的密道	第二次打败路西恩并从玄天巨塔回来后

PS3下载游戏《多罗电台》的奖杯只能使用日服账号玩才能获得吗？我用美服看了20多天了1个也没获得，用日服设定好后就获得了一枚……（很想用美服玩游戏，发现美服的网战比较流畅，登陆PSN不容易被登出）不知道小编们一般都用什么服玩网战呢？[xjb2008]

你所说的《多罗电台》是目前PS3上惟一需要日服账号才能获得奖杯的游戏，而其他支持奖杯的游戏则没有这个限制，只要游戏能够在主机上运行，登陆任意账号满足条件后都能获得奖杯。至于小编们经常网战的服务器则不一定，像多边形、Gouki就经常出没于美服，而晴天和九兵卫则偏好于日服。

本人最近终于入手了PS3和《如龙 见参》，虽然游戏过程中基本没什么问题，但是在游女的攻略上却遇到了麻烦。其中有个游女的纸牌游戏，由于日语反应老是不够AI快，所以目前只能靠另一个扇子弄倒小饰物的游戏来攻略，不过我练习了很多次都只能拿1分，所以老是赢不了，请问有什么诀窍可以每次都命中3分吗？[吴家明]

其实这个小游戏还真没有什么捷径可走，由于每次小饰物的距离和大小都会随机变化，所以你只有熟悉拉住右摇杆蓄力，然后向前推扔出去的操作方式，然后多加练习才行。

请问《女神侧身像2 希尔梅丽娅》的二周目可以继承前一周目的人物和道具吗？[Λ—+san]

游戏的二周目可以选择以高难度开始新游戏，除了角色的声音收集外，金钱、人物、道具和技能都不会继承。



随着春节的日益临近，相信各位读者大人们都开始忙前忙后地帮家人张罗着大大小小的事宜，所以本期的问题邮件数量也较之前有了明显地下降，而且其中大多数都将问题的重心放在了很多经典的老游戏上，看来已经有不少玩家做好了春节补课的准备。另外愉快的春节之后，拿着压岁钱的读者们肯定又会开始盘算消费的问题，无论是购买主机还是游戏，只要遇到问题就不要犹豫地给我们发送邮件，晴天一定会在新的一年里竭尽全力地为大家服务。

我有几个关于《鬼武者2》问题想请教一下。①游戏中的“化石骨”是干什么用的？怎么才能集齐？②美人画放置的地点分别在哪？全部找齐会有什么好处吗？[+塔奇克玛+]

①游戏中的“化石骨”一共有3个，它们需要分别使用道具和エケイ、マゴイチ、コタロウ进行交换才有一定几率得到，而要提高交换到的几率，可以选择某些特定的物品，具体情况可以参考后方的表格。另外收集齐3个“化石骨”后前往“鬼ヶ岛”打开地下之前无法打开的门，进入其中可以从宝箱中获得“黑の首饰り”，装备后的效果为每次攻击必定发动一闪，但同时体力也会按比例减少。②游戏中一共存在着20副“美人画”，全部收集齐并将游戏通关后会在二周目的“幻梦空间”中追加新的迷你游戏。

化石骨交换一

交换人物	特定物品
エケイ	フォーク、乌龙茶、わさび、カエル
	地球仪、日本史记第三卷、怀中时计、团子
	银货、渍物、カステラ
マゴイチ	そろばん、フォーク、乌龙茶、カエル
	卵、烧き鱼、ウォッカ、植物辞典
	ヒヨコ、ニワトリ、茶色のニワトリ、金の卵
	望远镜、镜、硝石、书道道具
	卑猥小说、发油、生鱼、腐った鱼
	论语、王冠、笛、胡弓
コタロウ	乌龙茶、ニワトリ、茶色の卵、茶色のヒヨコ
	こんぺいとう、扇子、布、镜、王冠
	レモン、サイコロ、水晶玉、大黑天
	书道道具、カステラ、ペルシャ敷物、色纸

美人画获得一览

名称	获得地点
美人画 贤木	柳生の庄
美人画 花散里	岐阜城 东天
美人画 须磨	岐阜城 天守阁
美人画 明石	岐阜城 三重橹
美人画 零标	岐阜城 幻魔洞窟
美人画 蓬生	岐阜城 天守阁
美人画 绘合	道具屋
美人画 松风	道具屋
美人画 关屋	道具屋
美人画 若紫	和マゴイチ交换
美人画 末摘花	和マゴイチ交换
美人画 花宴	和エケイ交换
美人画 红叶贺	和エケイ交换
美人画 葵	和エケイ交换
美人画 空蝉	和コタロウ交换
美人画 夕颜	和コタロウ交换
美人画 帚木	和オユウ交换
美人画 桐壶	和オユウ交换
硝石の绘图	今庄の町
四神图	柳生の庄

本期读者语录 湖南 刘立川：我们学校很荣幸地成为了今年寒假最BT的学校……才18天啊！泪奔，要知道俺们才高一啊……晴天回复：和晴天读书时的情况比起来，现在的学生读者们的确都面临了更大的压力，从高一就加快学习的步伐也能看出学校对教学质量的重视，希望你也能从中获得更多的收获。

小编寄语

祝读者朋友 春节快乐



1. 为了制作"编辑部盘点"的内容将2008年内的UCG都翻阅了一遍，回顾一年来在编辑部中发生的诸多事件，其中不乏快乐的欢笑，也不乏离别的伤感，同事的人来人往，读者的妙语联珠……2008年过去了，我依旧很怀念它。

2. 自从上期在"小编寄语"里写到"难得主流"之后，我发现自己犯了一个很严重的错误，因为根据我这几天来的观察，发现自己不但主流，而且非常主流。前几天和朋友路过一个很大很空旷的地上停车场，我随口说了一句"这里练车倒不错"，结果没走几步就发现旁边立着一块硕大的牌子，写道"停车场内禁止练车"……这又不是高桥留美子的搞笑漫画(−_−)！

3. 高仓健是我很喜欢的演员，因为这个原因最近看了他游历世界各地后写下的《南极的企鹅》，不过感觉很失望。我相信他有着经历世事磨砺而睿智强大的内心，但是书中贫乏的文字描述却完全毁掉了智慧的光芒，这是一本适合给小学生和初中生阅读的励志读物，它也告诉了我们，一个有着丰富内心的人和一个优秀的讲述者之间有着多么巨大的区别。

本期个人签名

放假最大的幸福在于，你终于不用在乎现在究竟几点了。



★先预祝所有读者、所有玩家春节快乐！接下来我就要为一张火车票而四处奔波了，希望所有身处异乡的朋友们都能顺利搞到回家的票！

★都说中国人民要积极消费，才能挽救全球经济危机，于是我响应号召，元旦当天把我那台用了五年的台式机淘汰了。电脑用5年不稀奇，不过像我这样天天用还能坚持五年的，私以为还是比较少见的。配了新电脑之后，自我感觉良好，不但用起来爽，和多边形和泰坦一起吃饭也不觉得自惭形秽了。

★《白骑士物语》尽管缺点不少，不过和之前的设想不太一样，目前有上瘾的趋势。目前个人GR7，春节期间预定连续作战。不过这游戏的好友和PSN的好友不通用，因此加过我的朋友们如果想和我一起奋战的话，还得进游戏再加我一遍。

本期个人签名

PSN ID：UraraSanzenin，一起来战《白骑士物语》！



［游戏］最近尝试一下《白骑士物语》里的联机，选的当然是最初级的任务，没想到和我组队的玩友里头有两个等级很高的，连BOSS也都是秒杀的那种。他们向我打了个招呼后，就熟练地奔向目的地，而我在广阔的地图上像没头苍蝇一样打转……十分钟后，任务莫名其妙就完成了，我什么都没做就分了些钱和道具，实在不好意思。听九兵卫说，日本有些无聊的高等级玩家专门带低等级玩家过初级任务，虽然那点经验值和道具对他们来说已经没什么用了，但他们还是乐在其中。哦，原来日本人里头也有"活雷锋"！

［生活］天气冷了，虽然没有冷到蓬头垢面的地步，但人还是明显变懒了。好在还有几天就要过年放假了，现在的状态是手冷心热。希望所有人都能过上一个开心的假期！

［语录］"为实现男女平等，我觉得男人也要承担怀孕的义务。比如说头三个月和最后两个月由男人来怀孕……"这也算得太精了吧！前三个月会吐，后两个月会痛，这哪是什么男女平等啊？我这才发现，胜嫂其实是个幻想派的女权主义者。

本期个人签名

让一部分人先"牛"起来！



★首先小九要在这里给各位拜个年。一年的辛苦与忙碌总算划上了句号，希望大家在新的一年得到自己想要的主机、玩到想玩的游戏、每天都有25个小时的游戏时间！另外也祝愿和小九一样身居外地的读者能早日顺利回家，和亲人过上一个最愉快的春节！

★《白骑士物语》果然是神作！拿到游戏后我几乎彻夜未眠，因为想要在游戏世界里去做的事情实在是太多啦！Level-5在保持自己一贯风格的同时也让我们看到了一个更为个性化的游戏形态。希望这样的定义能够成为其他次世代角色扮演游戏在今后的一个重要发展趋势。记得上一个能让自己如此兴奋的游戏应该还是4年前的《勇者斗恶龙Ⅷ》了……

★这里再顺带发一下牢骚，《白骑士物语》的在线模式中很多要素都与《怪物猎人》极为形似，这让小九感慨颇多。为什么同样的东西，Level-5可以做在如此流畅的联机游戏中，而老卡却说做不了呢？事到如今拿个《怪物猎人G》这样一个冷得不能再冷的陈年旧作来刻意填补档期，这种毫无诚意可言的商业行为实在是太让FANS寒心了。

本期个人签名

寒假目标：达成《白骑士物语》工会等级GR11。



★过完了多灾多难的2008年，现在看来2009年至少对个人而言应该是很值得期待的一年。过年的事情真多，虽然烦心事很多，但更多的是好事。也希望大家新的一年好事多多！

★说起来，过年回家的往返路费都够"情人节XXX号豪华游轮5日游"了，不过想想几个从祖国一端飞到另一端的同事，还是知足了吧……

★本来一直想去看的3D电影终于因为各种原因没看成，不知道年底有没地方上映呢？想想回家后，老家的那家市中心破电影院就心寒啊……想当年第一次带女友过年就是在那家电影院看的，而且还是《金刚》，地方破不说，看到中间的几个高潮处突然音箱出了毛病，声音时大时小，一部好片就这么被毁了……

本期个人签名

我们的教堂太小，装不下你那么大的罪恶。



▲在琴行跟一个90后的玩音乐的小孩聊了几句，她比较另类（但是专门强调自己和"非主流"是划清界限的），非常喜爱古典音乐，喜欢海顿，此外弹奏巴洛克时期那些旋律奢华饰精致、对仗优美工整的奏鸣曲也很拿手，她还提到自己极度崇拜牛顿（主要是喜欢牛顿的才能和偏执），然后，古今中外她最喜欢的作家（没有"之一"）是——郭敬明。

▲年度电影：《wall.e》(《机器人总动员》)和《The Chaser》(《追击者》(韩))。本来想大书特书一番，突然想到弟弟前几天教育我的话：把已经公认的超大作推荐给读者，是最没品位的编辑的行为。我觉得他说的还是有一定的道理的……

▲所有的美剧都是归根结底都是这三句："It's not me, it's the company."，"Together, we can save the world."，"You're gonna trust me and I promise that ..."。

▲LU的新闻官风间仁同志的女儿1月3日出生，我跟风间仁住过一个宿舍，看到他结婚、买房……现在当爹，时光匆匆啊（好像前两期刚感慨过 − −）。在这里祝愿小风间仁（风间飞鸟？）健康成长，早日成为绝世美女。

▲新年伊始，送给大家乔老师的一段话："你们的时间都有限，所以不要按照别人的意愿去活，这是浪费时间。不要让别人观点的聒噪声淹没自己的心声。最主要的是，要有跟着自己感觉和直觉走的勇气。无论如何，感觉和直觉早就知道你到底想成为一个什么样的人，其它的都不重要。"

本期个人签名

明年的今天应该正在用着Windows 7，已经通了FF XIII，在玩SC II，同时知道Diablo III的发售日了吧。

本期读者语录

Email 小望：杂志红红火火，玩想玩的游戏，看想看的片子，联机信号满格，截稿不用熬夜，撰稿人永不拖稿（我祝福得很实惠的吧 − −）（纱迦回复：的确是非常实惠啊！谢了！）



●提前给各位读者拜个年，愿每个玩家在牛年吃嘛嘛香，玩嘛嘛牛！过年了就多陪陪家人吧。

●将《非诚勿扰》的小说找来读了一遍，发现原来电影中一些不合理的地方是因为如果按照小说写的来拍比较难以实现，而比较矫情的电影片头和结尾的段子在小说中是没有的，看来“贺岁片”这三个字使得冯导在拍摄电影时妥协了不少东西。

●除了陪父母、串亲戚、会朋友之外，还没想好过年回家要做些什么，不过能够与一年未见的亲朋们好好地聚一下已经知足了。

●感谢读者在鼠年对我们的支持，谢谢你们，我们会在牛年更加努力！

本期个人签名

什么都略懂一点，生活才多彩一些



★自从沉迷《白骑士物语》后，每天见到纱迦和九兵卫都会习惯性地问一句“今天什么时候上线?”，为的就是早点能够合成出后期有GR等级要求才能装备的武器和防具……不过话说Level-5也忒不厚道了点，居然不能在合成菜单中直接看装备的外观，先吸引了玩家的眼球才能激发收集素材的欲望嘛……

☆由于每到快过年的时候家人总会催着自己快点订票，所以在下狠心购入往返机票后的第三天，“燃油费价格下调”的通知便毫不留情地让自己的200多块钱打了水漂，当然从时间上算来这应该算是去年让自己郁闷的最后一件事情，明年应该不会再犯同样的错误了。

★或许是因为长期在外地工作的原因，每次回到家乡总会发现一些新奇的建筑，所以今年有机会一定还去看看轻轨和地铁换乘站的修建情况，相信在重庆这座山城修地铁对于很多人来说都是一件不可思议的事情吧。

☆最后还是不免俗套地祝大家春节快乐，拿到压岁钱后应该就会开始计划明年的消费计划了吧（笑）。

本期个人签名

整个人都白骑士了！



[诅咒]最近一个月在我身上发生了奇怪的现象，每次与同事出去搭伙吃饭的时候，坐在我旁边的人必定会是最后一个吃到东西的。九兵卫、木仙、丁丁……，一概不能幸免。不过，有一个人却能够跳出这个怪圈，他就是美编anubis。这个家伙自称功力高深，能够在任何诅咒下安然无恙。看来我有必要就此事进行详细调查了，我已经开始怀疑anubis在搞鬼，暗中与编辑部附近所有餐馆的厨师相互勾结，悄悄地在背后整我……。

本期个人签名

“太刺激了！”



◆连着两期都没赶上写寄语，就有朋友来问我为什么，是不是有什么事情。我说是的，原因就是事情太多了。年底了，祝大家春节快乐，红包多多！

◆合刊DVD的“一球成名年终特别企划”，我和非编同学一起把2000个进球投稿都一一看完了。事后我们算了算，假如看一个球只花1分钟的话，那么2000个球就是2000分钟，这还不算非编同学整理这些EMAIL进球存档的时间。现在我们担心的就是——等放完假再回来，邮箱不会早就爆掉了吧?

◆说到爆掉，刚刚把合刊DVD制作完毕，最近一周一直满负荷运转的被编辑部称为“小黑屋神机”（因为长期放置在编辑部一角的小黑屋而得名）的高配置电脑竟然自爆了……据目击者称“小黑屋神机”当时正常运转，突然从机箱后面喷出一股浓浓的白烟，然后机器重启，连带附近的所有电脑也都同时重启……但最神奇的是，重启之居然运转正常，太神奇了！

◆希望，2009年也能是神奇的一年吧~

本期个人签名

一年一度还电影、游戏债的时候又来了！

■快过年了，但现在你已经很难感受到新年的气氛。或许你只有去逛大超市的时候才会得到“新年快到啦”的友情提醒。为什么现在的“年味”越来越淡了呢？有人说这个是因为生活条件越来越好了。我认为这不能成为“年味”变淡的理由。我想有关政府部门应该在这方面做一些努力，中国的传统文化不能被这样的忽视，为什么外国的圣诞节能够在中国蔓延呢？如今除了物质生活丰富外，人民群众的“幸福感”指数也应该得到提升。以前过大年，我都能感受到“幸福”的存在，然而现在过年等于是休闲年。

■回家难，难回家！一票难求的情况每年都要困扰我。此刻我的幸福感DOWN啦。

■期待09年2月的《杀戮地带2》和3月的《生化危机5》，此刻我的幸福感UP啦。

■祝所有支持UCG的读者们2009年平安、快乐。



本期个人签名

没有放姜的鸡汤简直没法喝啊！



▲又到了回家的时候，又能和家人、同学、朋友们相聚，想想就开心。得空整理了一下小小居室里的书橱，发现一年下来屯书的量居然相当可观，看来今年的冬天是该给小书橱减负的时候了。今年的电影似乎看的不多，不像学生时期那么疯狂了，真正有印象的也就那么一两部。

▲趁着年底的空闲时间终于将笔电的系统恢复成了预装的Vista，感觉相当不错，只可惜微软的补丁程序实在是不那么体贴，连续试了N多次SP1仍然没有装上，看来过年的时候少不了又得和电脑较一次劲了。

▲大家千万不要错过这期的Gamehalo DVD，其中不仅帮大家梳理了一年来精彩的游戏，更有“一球成名”这样的爆笑单元，从2000个进球里挑出15个，可以说是粒粒精彩。最后的特别进球更是让提前看碟的众小编们迸发出了年度最恐怖的笑声。

本期个人签名

《节奏天国 金》的Live演唱实在是匪夷所思。



○CES09上微软演示了Windows 7的一些新特性，很赞很人性。例如浏览器窗口自动贴边、任务栏功能的增强、窗口焦点的功能变化、支持多点触摸操作等等，实在是令人很期待。不过回过头来想想，Windows 7(版本号6.1) 原本应该就是Windows Vista（版本号6.0）的SP3而已，只是一帮人还没用过Vista就跟风说这操作系统这也不好那也不行，微软就干脆迎合这部分人的心理，把一个原本可以免费下载的升级包重新打包当新产品出售……唉，真是只有买错的没有卖错的啊！

△没有了乔布斯的MacWorld注定平淡无奇，随着他健康状况越来越不明朗，不知道还有没有机会看到他再为苹果做Keynote。话说回来，乔布斯自1997年重回苹果以来，每年只拿一美元年薪（one dollar，你没有看错），这种魄力不是每个CEO都能做到的（乔布斯手中有大量苹果股票，近几年持续上扬的苹果股价令他的净资产只增不减，大家表担心他吃不起饭）。

□levelup.cn的风间仁捧得千金，恭喜恭喜！那天大伙儿吃饭讨论小丫头会叫什么名字，某人（请看左页的寄语）脱口而出“肯定叫风间飞鸟嘛”，当即被拍扁。搞错了名字不说，还搞乱了辈分！

×剩客都能当出版社副总编，那妓女岂不是也能当妇联主任了?



◀VAIO P简直就是笔记本里的PSP！

本期个人签名

Happy 牛 year！！！

本期读者语录

昆明 周珂：不知各位编辑大学时候过得怎么样，反正现在我就在抱着书，啃着干粮，喝着凉水，重温着高考前期的生活状态，两个字，苦啊~（请用京剧语调想像）（纱迦回复：看来你明显是平时过得太悠闲，不得不临时抱佛脚，没办法，惟送加油二字与你共勉。）

天下聚会

“天下聚会”同全国各地玩家一起迎来了新的一年。2009年的元旦期间“天下聚会”的脚步落在北京、厦门、南京、昆明这四座城市。四座城市以四种不同的欢庆方式来迎接新的一年。以玩会友，大家相互切磋依然是“天下聚会”的主旋律，不过更加多元化的东西被融入到了聚会中，比如这次南京的“烧烤”主题聚会，昆明的“女仆”餐厅聚会都凸显出各种的特色。以下就是这四场聚会的“实况”详情。

2009北京TVGAME联盟 天下聚会第一弹！


■北京TVGAME联盟恭祝全国玩家新春快乐！

时间：1月1日 人数：80人＋


■叫兽名言：打自己的酱油，让别人做俯卧撑去吧！


■虽然抽奖没有抽到自己最喜爱的《怪物猎人》专辑，玩家J猫还是将注意力集中到《NDS专辑》上。（这心变得也太快了点）

“天下聚会”重镇北京在元旦当天就迎来了年度的第一场“天下聚会”。热门的PSP大作自然是《GVG》啦。中午12点，比赛部分正式开始。20位机师通过抽签分为4组，每组5人，进行单循环积分赛，取胜场次最多的2人晋级淘汰赛。最后该比赛的冠亚季军，正是使用这3台08陆战的3位玩家：最饭团、法老和13……自此，继7强＋命运之后，一台新的公认BUG机又诞生了——08陆战！

过去聚会中的王牌项目，比如NDS的《马车》、PSP的《山脊赛车》等作品由于年代越来越久远而逐渐淡出了聚会的舞台，参加这几个游戏的玩家是越来越少，它们再也不是聚会的主角啦。很久没有举办的Wii《网球》大赛在本次元旦聚会中复活了，共有20名选手报名参赛。Wii的游戏果然是一定要人多才好玩，玩的人高兴，看的人更开心。在网络上人气颇高的“叫兽”自从去年出现在北京“天下聚会”后那是一发不可收拾，本次“叫兽”拉上兄弟们都出来了。最后“叫兽”居然还成为了颁奖嘉宾，为本次聚会获胜选手进行颁奖。


■一大早工作人员开始布置会场，这次UCG和黑角公司再次提供了大量的精美礼品，口水横流中……（喂，那边的，说你呢，把东西放下……那个不是奖品！那是我早上刚买的UCG！）

厦门 第6届天下聚会



■室内比赛，室外合影，天然得很哦。

时间：1月2日 人数：100人＋

冬天来了，春天还会远吗？时间过的总是很快，无论是快乐还是忧伤，一切都成为了昨天的故事。回首一年的时光，开心与失意都伴随着成长脚步，都充溢着一点一滴的历程。游戏机是我们随意展示自我的道具，厦门玩家社区是我们心灵交织的空间，也是我们传递爱和真、善、美的绚丽舞台。

2009年1月1日，伴随着新年的钟声，天下聚会厦门站再次开启。

时间是10点整，做为志愿者，我早早的来到现场进行布置！贴广告，拉横幅，安装投影仪，摆放奖品，零食饮料，最诱人的就是那台X360，它就在那边，高高的屹立在众多奖品之上，是那么的抢眼，所有经过的玩家都会为它止步！

本次厦门聚会由于得到了众多方面的支持，我们还提供了X360作为比赛的最终大奖，这可谓是“天下聚会”历史上史无前例的。比赛一开始，各位参赛的玩家埋头苦干，《山脊赛车》、《DJMAX》、《怪物猎人》、《马里奥赛车》、《俄罗斯方块》等比赛吸引着现场的观众，奔驰的赛车、雨点般落下的音符、紧张激烈的烤肉大赛，无一不体现出了掌机过人魅力。《山脊赛车》决赛，甚至出现了观众的拥堵，里三层外三层的观众将比赛选手圈在了中间，弄得前来采访的记者大哥盯着旁人的机子一脸的不可思议：“就这么个小东西，居然能吸引这么多人？”大家一定注意到了，聚会地点中间留出的空场，前方是一块空白的大投影仪，配上旁边放着的Wii和X360，引人口水无限。果然，比赛中场休息时，投影仪打开，音乐响起，《Wii Sport》可爱的风格让屏幕前立刻冒出来黑压压的一片人头。拳击，网球伴随着每个人的试玩，在场内引发了无数轰动。

随着大奖得主的产生，活动也在一阵欢呼，吵闹中落下了帷幕！玩家们依依不舍的离开会场，无论是老朋友还是新朋友，大家三五成群，细数今天的战果，谋划各自的聚餐腐败。


■MM在聚会一角还是被抓拍下来了。


■场内引来无数关注的还是Wii啊。


■感谢主办方提供“有吃有玩”的聚会环境。

辞旧迎新 昆明快乐天下大聚会

时间：1月2日 **人数：**100人+



■温馨的聚会全家福合影。



■先来一张聚会店全体女仆合影。

云南游戏联盟至今已经2年半有余，从当年的几个人到今天的几百人，实属不易，一次次的聚会，一次次的互动，带给了大家不少的欢乐，时至今日，已经进入2009年，我们再次敞开大门，邀约大家举办了新年的第一次聚会，这一次，我们秉着更疯，更邪，更激情的原则，为大家奉上了新年的第一次欢笑。



■腼腆的怪叔叔与女仆合影。

1月2日，中午12:00正，天青青兮欲雨，独自走到新的聚会场所1楼，望着大楼内冷清的环境，不由打了个冷颤，走入电梯，颤抖着按下4楼乘着颤抖的电梯缓缓升了上去，"叮"，到了，向左走去，远远就看到快乐游戏联盟的大字招牌闪着红星般的光芒，里边已经黑压压的一片了，并且时不时传来"咩哈哈哈"这样邪恶的笑声，今年不是羊年吧？对了！老妖不是说今天…今天的主题是…女……女仆吗！在哪里在哪里？一番左顾右盼之后，终于在电脑面前让我给发现了，于是乎快步走上前，正要开口，女仆便流利的说："18元一个人，请在这里签到，谢谢……"签到之后，本想再和女仆唠唠嗑什么的，却被后边签到的玩家用粗鲁的眼神把我逼迫走……

这时发现聚会店内真是麻雀虽小，五脏俱全，吧内的饮品只需叫一声，可爱的女仆便送货上门啦。当然，毫无疑问，大多数的玩家正在苦练《异说 FF》，这可是PSP上难得的优秀作品，并且今天聚会的惟一比赛项目就是它了！不仅奖品丰富，而且可以和女仆合影哦。因此，以前从未露面的宅男，达人们今天也忍不住参与到我们的活动中了，看着他们激情的吼叫着："光影，克劳德……"还有那个什么，泰达他爹什么的，真的感受到了聚会带来的热情和氛围，X360从头至尾都被战争机器"霸占"着，许多高手，菜鸟全都上了，看着菜鸟无比另类的死法，我们都笑趴了。看看Wii那边，几个手舞足蹈的大汉，挥舞着手中的巨棒，喷洒着脸上的巨汗，嘴里不停的大喘，看来Wii真的非常锻炼身体啊。

到了比赛时间，随着报名和分组的准备工作完成以后，6个小组的玩家正式开始了今天最激动人心的比赛啦，因为规则的趣味性，哪怕是菜鸟也有机会夺冠哦！时间转眼就过去了，到了合影的时间了，大家露出猥琐的笑容把一天的欢乐大喊了出来，下一场聚会就在你身边。



■《战争机器2》完全霸占了本次聚会的X360。

聚会预告

"天下聚会"苏州掌机玩家"年初三"GVG主题聚会

聚会宣传语：苏州掌机群，玩家交流的平台，辞旧迎新，喜迎2009 HAPPLY 牛 YEAR！！

聚会规模：60人+

报名时间：1月27日以前的任何一天的上午9点~晚上7点

报名地点：星际电玩(十全街128号，麒麟飙歌城往东50米，如海超市斜对面毛毛虫二楼。)星数码电玩(苏州市司前街117号文化市场411)

聚会时间：2009年1月28日 早上10:00~晚上4:30 (请于10:00之前入场)

集合地点：聚会当天请各位玩家在聚会地点门口集合，先照个小合影

聚会地点：可递尊批萨(苏州十全街749号2楼，世纪烤王隔壁)

论坛报名帖地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-740159.aspx

联系人：罗伊SD

联系电话：13402513365

QQ群：11381702

元旦南京"烧烤"主题聚会

时间：1月2日 **人数：**30人+



■我们的口号"天下玩友是一家"。

2009年1月2日，南京联盟烧烤委员会第一次烧烤活动开始啦！上午十点，大家陆续从各个地方赶到集合地点，那感觉别提多好了，哈哈！故作深沉的秩序，大叔级别的ZARD，可爱的布鲁克，激萌的猫耳女仆三人众，帅帅的屠龙，极度猥琐的灰飞烟灭，大家都给我留下了深刻的印象，当然还有感谢元老级的阿杜和EURAKE对联盟的支持！

寻找回归自然的感觉，再让游戏融入进来是咱们元旦南京"烧烤"主题聚会的最大特色，今后我们还将让聚会内容更加丰富，更加动人。废话少说，看我们烧烤吧！



■烧烤可是一件考验水平的事儿，大家都特别专注。



■丰盛的肉食啊！

UCG 2008年度游戏索引

196·197期～217期

又是UCG新春合刊，又是新的一年！年度游戏索引作为年终盘点的一个组成部分，可以说是新春合刊的压轴菜了。不过它或许更像是这一年来，UCG游戏大餐的一份餐牌，为读者朋友们查阅游戏资料提供方便。可能有一些UCG新读者还不明白游戏索引的用途，这里简单解释一下：游戏索引是UCG这一年来报道的所有游戏相关内容的总索引，包含了游戏的前瞻、评测、攻略、心得、研究、小说等内容，这些内容会进行分类排序，并列出所在期数、所属栏目和页码，可以帮助您更加快捷地找到您所需要的内容。本次索引的范围是从《游戏机实用技术》总第196·197期（2008年2B·3A）到总第217期（2009年1A），索引所涉及栏目包括“前线狙击”、“新作短波”、“特快专递”、“攻略透解”、“研究中心”、“小说回廊”、“黄金眼REVIEW”、“游戏进行时”等，应该可以满足大家对各种游戏资料的需求。

索引阅读方法：索引按机种分类，以机种英文缩写的字母顺序排列，多机种游戏会分列到每个机种中，而每个机种的游戏则是按游戏译名首字的符号、数字、字母、汉语拼音升序依次排列的，同一款游戏则按出现期数和页码的先后顺序排列。游戏译名如在不同期数有所差异，则以本刊到目前为止最后确定的译名为准。本次索引还将“黄金眼”游戏评分进行了汇总并作为特别项目独立列出，以方便大家对于游戏评分进行查询。评分排序方式是按机种分类，并以游戏译名的首字升序排列，多机种游戏评分分列到每个机种中。

希望这一份年度游戏索引能够成为您的好帮手，祝大家新年快乐！

整理 胜负师 美编 NINA

ARC 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
街头霸王Ⅳ	格斗	总第198期（2008年3B）	新作短波	48
街头霸王Ⅳ	格斗	总第200期（2008年4B）	前线狙击	62
街头霸王Ⅳ	格斗	总第207期（2008年8A）	前线狙击	68
铁拳6 血统叛乱	格斗	总第211期（2008年10A）	前线狙击	38

NDS 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
007 大破量子危机	动作	总第208期（2008年8B）	前线狙击	28
AWAY 混乱的迷宫	角色扮演	总第210期（2008年9B）	新作短波	35
AWAY 混乱的迷宫	角色扮演	总第213期（2008年11A）	游戏进行时	90
KERORO军曹 击侵 神龙战士	动作	总第215期（2008年12A）	新作短波	24
SIMPLE DS系列 Vol.35 THE 原始人	动作角色扮演	总第202期（2008年5B）	游戏进行时	103
阿拉蕾	动作冒险	总第212期（2008年10B）	新作短波	52
阿瓦隆代码	动作角色扮演	总第204期（2008年6B）	新作短波	34
阿瓦隆代码	动作角色扮演	总第216期（2008年12B）	游戏进行时	75
安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士	角色扮演	总第210期（2008年9B）	新作短波	34
安妮的工作室 赛拉岛的炼金术士	角色扮演	总第214期（2008年11B）	新作短波	33
巴哈姆特之血	角色扮演	总第217期（2009年1A）	前线狙击	32
霸王 群魔乱舞	动作	总第210期（2008年9B）	新作短波	37
孢子	模拟育成	总第198期（2008年3B）	新作短波	51
孢子	模拟育成	总第210期（2008年9B）	特快专递	66
猜谜魔法学园DS	益智	总第212期（2008年10B）	游戏进行时	161
超时空之钥	角色扮演	总第207期（2008年8A）	前线狙击	40
超时空之钥	角色扮演	总第212期（2008年10B）	前线狙击	68
超时空之钥	角色扮演	总第215期（2008年12A）	攻略透解	28
超时空之钥	角色扮演	总第216期（2008年12B）	研究中心	68
超时空之钥	角色扮演	总第217期（2009年1A）	游戏进行时	81
超执刀2	动作	总第207期（2008年8A）	游戏进行时	179
传说的斯塔菲 对决！达伊鲁海贼团	动作	总第207期（2008年8A）	游戏进行时	177
大合奏！乐队兄弟DX	音乐	总第202期（2008年5B）	前线狙击	32
道具探索家	动作角色扮演	总第213期（2008年11A）	新作短波	22
第二国度	角色扮演	总第211期（2008年10A）	前线狙击	28
多湖辉的头脑体操	文字冒险	总第211期（2008年10A）	新作短波	27
多卡邦之旅 友情对决	桌面棋牌	总第204期（2008年6B）	新作短波	35
哆啦A梦 大雄与绿巨人传DS	动作	总第200期（2008年4B）	游戏进行时	118
恶魔城 被夺走的刻印	动作	总第204期（2008年6B）	新作短波	35
恶魔城 被夺走的刻印	动作	总第212期（2008年10B）	新作短波	87
恶魔城 被夺走的刻印	动作	总第213期（2008年11A）	攻略透解	24
恶魔城 被夺走的刻印	动作	总第214期（2008年11B）	研究中心	76
噩梦骑士	策略角色扮演	总第198期（2008年3B）	新作短波	48
噩梦骑士	策略角色扮演	总第199期（2008年4A）	新作短波	27
噩梦骑士	策略角色扮演	总第212期（2008年10B）	游戏进行时	161
反叛的鲁鲁修R2 桌面剧场	桌面棋牌	总第209期（2008年9A）	游戏进行时	86
放课后少年	动作冒险	总第198期（2008年3B）	游戏进行时	52
风来的西林DS2 沙漠的魔城	角色扮演	总第209期（2008年9A）	新作短波	45
风来的西林DS2 沙漠的魔城	角色扮演	总第212期（2008年10B）	新作短波	40
风来的西林DS2 沙漠的魔城	角色扮演	总第215期（2008年12A）	游戏进行时	78
风之咏叹调的迷宫	角色扮演	总第202期（2008年5B）	新作短波	37
风之咏叹调的迷宫	角色扮演	总第204期（2008年6B）	游戏进行时	89
改造节奏大战 龙剑战记2	动作	总第207期（2008年8A）	游戏进行时	179
高达之纹章	策略	总第203期（2008年6A）	攻略透解	86
功夫熊猫	动作	总第203期（2008年6A）	新作短波	43
古惑狼 失魂怪物	动作	总第203期（2008年6A）	新作短波	43
怪物竞速者	动作角色扮演	总第212期（2008年10B）	新作短波	78

NDS 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
光辉圣约2 意志	策略角色扮演	总第199期（2008年4A）	新作短波	28
光辉圣约2 意志	策略角色扮演	总第204期（2008年6B）	攻略透解	82
光明力量 羽翼	策略角色扮演	总第210期（2008年9B）	前线狙击	14
光明力量 羽翼	策略角色扮演	总第212期（2008年10B）	前线狙击	49
海格力斯的荣光 魂之证明	角色扮演	总第202期（2008年5B）	新作短波	36
海格力斯的荣光 魂之证明	角色扮演	总第204期（2008年6B）	游戏进行时	90
寒蝉鸣泣之时 绊	文字冒险	总第199期（2008年4A）	新作短波	27
合金弹头7	动作射击	总第207期（2008年8A）	游戏进行时	176
幻雾之塔与剑之法则	角色扮演	总第205期（2008年7A）	游戏进行时	93
幻想水浒传 黄道十二宫	角色扮演	总第209期（2008年9A）	新作短波	44
幻想水浒传 黄道十二宫	角色扮演	总第212期（2008年10B）	前线狙击	73
毁灭世界	角色扮演	总第203期（2008年6A）	新作短波	41
毁灭世界	角色扮演	总第208期（2008年8B）	新作短波	33
毁灭世界	角色扮演	总第212期（2008年10B）	攻略透解	134
毁灭世界	角色扮演	总第213期（2008年11A）	研究中心	74
毁灭世界	角色扮演	总第213期（2008年11A）	游戏进行时	89
火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑	策略角色扮演	总第206期（2008年7B）	前线狙击	32
火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑	策略角色扮演	总第208期（2008年8B）	攻略透解	62
火影忍者 疾风传 激突！鸣人VS佐助	动作	总第207期（2008年8A）	游戏进行时	178
火影忍者 疾风传 忍列传Ⅱ	动作	总第203期（2008年6A）	游戏进行时	96
机动战士高达00	动作	总第201期（2008年5A）	游戏进行时	50
机器人总动员	动作	总第196·197期（2008年2B3A）	新作短波	106
尖帽子和魔法的365日	动作冒险	总第212期（2008年10B）	新作短波	72
绝对可怜小孩DS 第四子	动作	总第210期（2008年9B）	游戏进行时	75
口袋妖怪 白金	角色扮演	总第207期（2008年8A）	前线狙击	35
口袋妖怪 白金	角色扮演	总第209期（2008年9A）	新作短波	45
口袋妖怪 白金	角色扮演	总第210期（2008年9B）	攻略透解	48
口袋妖怪 白金	角色扮演	总第211期（2008年10A）	研究中心	74
口袋妖怪 白金	角色扮演	总第214期（2008年11B）	研究中心	74
来自深渊	角色扮演	总第196·197期（2008年2B3A）	游戏进行时	136
莱顿教授与最后的时间旅行	文字冒险	总第211期（2008年10A）	新作短波	26
莱顿教授与最后的时间旅行	文字冒险	总第212期（2008年10B）	新作短波	79
莱顿教授与最后的时间旅行	文字冒险	总第216期（2008年12B）	攻略透解	58
蓝龙 PLUS	即时战略	总第196·197期（2008年2B3A）	新作短波	103
蓝龙 PLUS	即时战略	总第201期（2008年5A）	新作短波	39
蓝龙 PLUS	即时战略	总第210期（2008年9B）	攻略透解	56
雷缪奥尔的炼金术师	角色扮演	总第209期（2008年9A）	游戏进行时	86
利克和尤哈 消失的两幅画	文字冒险	总第209期（2008年9A）	游戏进行时	86
灵光守护者	动作角色扮演	总第196·197期（2008年2B3A）	新作短波	105
灵光守护者	动作角色扮演	总第199期（2008年4A）	攻略透解	58
灵魂泡泡	益智	总第211期（2008年10A）	游戏进行时	87
令旗所向	文字冒险	总第212期（2008年10B）	新作短波	78
流星洛克人3 黑色王牌·红色杰克	角色扮演	总第212期（2008年10B）	新作短波	28
龙珠DS	动作	总第211期（2008年10A）	攻略透解	45
龙珠DS	动作	总第216期（2008年12B）	黄金眼REVIEW	94
陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者	动作冒险	总第207期（2008年8A）	新作短波	41
陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者	动作冒险	总第212期（2008年10B）	新作短波	62
陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者	动作冒险	总第217期（2009年1A）	游戏进行时	81

NDS 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
绿野仙踪	角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	42
洛克的挑战	即时战略	总第 210 期（2008 年 9B）	游戏进行时	74
马里奥与路易 RPG 3	角色扮演	总第 217 期（2009 年 1A）	新作短波	38
马里奥与索尼克 北京奥运会 DS	体育	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	游戏进行时	135
梦幻之星 ZERO	动作角色扮演	总第 211 期（2008 年 10A）	前线狙击	29
梦幻之星 ZERO	动作角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	87
梦幻之星 ZERO	动作角色扮演	总第 215 期（2008 年 12A）	前线狙击	16
梦猫 DS	模拟育成	总第 203 期（2008 年 6A）	游戏进行时	97
名侦探柯南 消失的博士与找碴之塔	益智	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	104
名侦探柯南 消失的博士与找碴之塔	益智	总第 203 期（2008 年 6A）	游戏进行时	98
命运之链	动作角色扮演	总第 217 期（2009 年 1A）	新作短波	37
模拟城市 DS 2	模拟经营	总第 198 期（2008 年 3B）	新作短波	49
魔法工厂 2	模拟经营	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	攻略透解	150
魔界战记 魔界王子与红月	策略角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	游戏进行时	178
牧场物语 欢迎来到风之集市	模拟经营	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	81
能源小精灵 凯伊和零的神秘之旅	动作角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	72
能源小精灵 凯伊和零的神秘之旅	动作角色扮演	总第 217 期（2009 年 1A）	游戏进行时	83
你的勇者	角色扮演	总第 210 期（2008 年 9B）	新作短波	36
你的勇者	角色扮演	总第 213 期（2008 年 11A）	游戏进行时	89
你的勇者	角色扮演	总第 214 期（2008 年 11B）	游戏进行时	83
逆转检察官	文字冒险	总第 202 期（2008 年 5B）	前线狙击	30
逆转检察官	文字冒险	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	36
女神侧身像 负罪者	策略角色扮演	总第 201 期（2008 年 5A）	前线狙击	38
女神侧身像 负罪者	策略角色扮演	总第 208 期（2008 年 8B）	前线狙击	22
女神侧身像 负罪者	策略角色扮演	总第 210 期（2008 年 9B）	新作短波	36
女神侧身像 负罪者	策略角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	86
女神侧身像 负罪者	策略角色扮演	总第 214 期（2008 年 11B）	攻略透解	59
女神侧身像 负罪者	策略角色扮演	总第 215 期（2008 年 12A）	研究中心	60
女神侧身像 负罪者	策略角色扮演	总第 216 期（2008 年 12B）	小说回廊	102
女神侧身像 负罪者	策略角色扮演	总第 217 期（2009 年 1A）	小说回廊	104
女神异闻录 恶魔幸存者	策略角色扮演	总第 215 期（2008 年 12A）	前线狙击	14
七龙战记	角色扮演	总第 214 期（2008 年 11B）	新作短波	32
前线任务 2089	策略角色扮演	总第 199 期（2008 年 4A）	前线狙击	22
前线任务 2089	策略角色扮演	总第 205 期（2008 年 7A）	游戏进行时	94
忍者龙剑传 龙剑	动作	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	104
忍者龙剑传 龙剑	动作	总第 200 期（2008 年 4B）	攻略透解	98
忍者龙剑传 龙剑	动作	总第 201 期（2008 年 5A）	黄金眼 REVIEW	15
忍者镇	即时战略	总第 206 期（2008 年 7B）	新作短波	37
忍者镇	即时战略	总第 216 期（2008 年 12B）	游戏进行时	74
三国志大战・天	桌面棋牌	总第 202 期（2008 年 5B）	前线狙击	33
三国志大战・天	桌面棋牌	总第 208 期（2008 年 8B）	游戏进行时	79
丧尸式 英语力苏生术 死亡英语	益智	总第 198 期（2008 年 3B）	新作短波	49
闪电十一人	角色扮演	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	40
闪电十一人	角色扮演	总第 208 期（2008 年 8B）	新作短波	33
闪电十一人	角色扮演	总第 209 期（2008 年 9A）	攻略透解	51
闪电十一人 2 威胁的侵略者	角色扮演	总第 211 期（2008 年 10A）	前线狙击	25
闪电十一人 2 威胁的侵略者	角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	79
时间空洞	文字冒险	总第 201 期（2008 年 5A）	游戏进行时	49
世界树迷宫 II 诸王的圣杯	角色扮演	总第 199 期（2008 年 4A）	特快专递	76
世界困我而转	角色扮演	总第 199 期（2008 年 4A）	新作短波	26
淑女风范	模拟经营	总第 211 期（2008 年 10A）	新作短波	43
淑女风范	模拟经营	总第 214 期（2008 年 11B）	游戏进行时	84
思乡之风	角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	42
思乡之风	角色扮演	总第 213 期（2008 年 11A）	新作短波	23
思乡之风	角色扮演	总第 214 期（2008 年 11B）	攻略透解	52
思乡之风	角色扮演	总第 215 期（2008 年 12A）	研究中心	56
斯隆与马克希尔的神秘故事	文字冒险	总第 211 期（2008 年 10A）	新作短波	27
死神 BLEACH 第三幻影	策略角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	游戏进行时	177
索尼克编年史 黑暗兄弟会	角色扮演	总第 211 期（2008 年 10A）	游戏进行时	89
太鼓之达人 DS 七岛大冒险	音乐	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	103
太鼓之达人 DS 七岛大冒险	音乐	总第 202 期（2008 年 5B）	游戏进行时	102
太鼓之达人 DS 七岛大冒险	音乐	总第 206 期（2008 年 7B）	游戏进行时	60
突击队 钢铁灾难	射击	总第 210 期（2008 年 9B）	游戏进行时	74
王国之心 358/2 天	角色扮演	总第 208 期（2008 年 8B）	前线狙击	21
王国之心 358/2 天	角色扮演	总第 214 期（2008 年 11B）	前线狙击	29
我们是化石挖掘者	角色扮演	总第 200 期（2008 年 4B）	前线狙击	66
我们是化石挖掘者	角色扮演	总第 203 期（2008 年 6A）	游戏进行时	98
无瑕传说	角色扮演	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	黄金眼 REVIEW	110
无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇	角色扮演	总第 199 期（2008 年 4A）	前线狙击	16
无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇	角色扮演	总第 205 期（2008 年 7A）	攻略透解	66
无限航路	角色扮演	总第 204 期（2008 年 6B）	前线狙击	24
无限航路	角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	40
无限航路	角色扮演	总第 215 期（2008 年 12A）	新作短波	25
西格玛倍音	角色扮演	总第 203 期（2008 年 6A）	前线狙击	26
西格玛倍音	角色扮演	总第 209 期（2008 年 9A）	攻略透解	46
西格玛倍音	角色扮演	总第 210 期（2008 年 9B）	研究中心	70
席德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫	角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	41
席德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫	角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	62
戏剧迷宫 樱花大战 缘因有你	角色扮演	总第 199 期（2008 年 4A）	新作短波	28
戏剧迷宫 樱花大战 缘因有你	角色扮演	总第 200 期（2008 年 4B）	攻略透解	94
仙境传说 DS	角色扮演	总第 214 期（2008 年 11B）	新作短波	32
小龙斯派罗 龙之黎明	动作	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	43
小瓦强的大冒险	动作	总第 215 期（2008 年 12A）	新作短波	25
心灵传说	角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	36
心灵传说	角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	86
心灵传说	角色扮演	总第 214 期（2008 年 11B）	前线狙击	30
心灵传说	角色扮演	总第 215 期（2008 年 12A）	新作短波	26
心灵传说	角色扮演	总第 217 期（2009 年 1A）	攻略透解	64
新世纪福音战士 绫波丽育成计划 DS 与明日香的补完计划	模拟育成	总第 208 期（2008 年 8B）	新作短波	31
星之卡比 极端超华丽	平台动作	总第 215 期（2008 年 12A）	游戏进行时	80
旋律天国 金	音乐	总第 208 期（2008 年 8B）	游戏进行时	80
旋律天国 金	音乐	总第 210 期（2008 年 9B）	游戏进行时	75
异能驱者	角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	48
益智之谜 战神的挑战	益智	总第 199 期（2008 年 4A）	游戏进行时	78
影之传说 2	动作	总第 200 期（2008 年 4B）	特快专递	82
勇者斗恶龙 V	角色扮演	总第 204 期（2008 年 6B）	前线狙击	30
勇者斗恶龙 V	角色扮演	总第 210 期（2008 年 9B）	游戏进行时	75
勇者斗恶龙 IX	角色扮演	总第 214 期（2008 年 11B）	前线狙击	26
勇者斗恶龙 IX	角色扮演	总第 216 期（2008 年 12B）	新作短波	30
召唤之夜	策略角色扮演	总第 203 期（2008 年 6A）	特快专递	62
召唤之夜	策略角色扮演	总第 204 期（2008 年 6B）	研究中心	62
召唤之夜 2	策略角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	42
召唤之夜 2	策略角色扮演	总第 208 期（2008 年 8B）	游戏进行时	76
召唤之夜 2	策略角色扮演	总第 209 期（2008 年 9A）	游戏进行时	84
召唤之夜 2	策略角色扮演	总第 211 期（2008 年 10A）	游戏进行时	89
重金属摇滚双面人 死亡尖叫	音乐	总第 205 期（2008 年 7A）	新作短波	50
最终幻想 水晶编年史 时空回声	动作角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	69
最终幻想 水晶编年史 时空回声	动作角色扮演	总第 216 期（2008 年 12B）	新作短波	29
最终幻想战略版 A2 封穴的魔法书	策略角色扮演	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	游戏进行时	135

PS2 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
007 大破量子危机	动作	总第 208 期（2008 年 8B）	前线狙击	28
Fate/无限代码	格斗	总第 208 期（2008 年 8B）	新作短波	33
Fate/无限代码	格斗	总第 216 期（2008 年 12B）	前线狙击	20
Fate/无限代码	格斗	总第 217 期（2009 年 1A）	特快专递	44
暗黑编年史	角色扮演	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	游戏进行时	137
超级机器人大战 Z	策略角色扮演	总第 202 期（2008 年 5B）	前线狙击	28
超级机器人大战 Z	策略角色扮演	总第 208 期（2008 年 8B）	前线狙击	23
超级机器人大战 Z	策略角色扮演	总第 211 期（2008 年 10A）	攻略透解	52
超级机器人大战 Z	策略角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	研究中心	164
超级机器人大战 Z	策略角色扮演	总第 215 期（2008 年 12A）	黄金眼 REVIEW	109
粉红毒血	策略角色扮演	总第 198 期（2008 年 3B）	攻略透解	55
粉红毒血	策略角色扮演	总第 199 期（2008 年 4A）	研究中心	84
高达无双 特别版	动作	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	104
高达无双 特别版	动作	总第 199 期（2008 年 4A）	攻略透解	64
高达无双 2	动作	总第 209 期（2008 年 9A）	前线狙击	38
高达无双 2	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	54
高达无双 2	动作	总第 215 期（2008 年 12A）	前线狙击	20
高达无双 2	动作	总第 216 期（2008 年 12B）	新作短波	30
高达无双 2	动作	总第 217 期（2009 年 1A）	攻略透解	56
格斗之王 98 终极之战	格斗	总第 207 期（2008 年 8A）	研究中心	137
葛叶雷道对阿巴顿王	角色扮演	总第 210 期（2008 年 9B）	前线狙击	18
葛叶雷道对阿巴顿王	角色扮演	总第 213 期（2008 年 11A）	攻略透解	42
葛叶雷道对阿巴顿王	角色扮演	总第 214 期（2008 年 11B）	研究中心	78
功夫熊猫	动作	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	43
古惑狼 失魂怪物	动作	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	43
古惑狼 失魂怪物	动作	总第 213 期（2008 年 11A）	游戏进行时	90
雇佣兵 2 战火纷飞	动作射击	总第 211 期（2008 年 10A）	游戏进行时	88
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁 V	策略	总第 217 期（2009 年 1A）	前线狙击	36
机动战士高达 00 GUNDAM MEISTER	动作	总第 214 期（2008 年 11B）	游戏进行时	83
机动战士高达战记	动作射击	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	游戏进行时	137
机器人总动员	动作	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	106

PS2 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
狂热节拍 II DX 14 黄金版	音乐	总第 202 期 (2008 年 5B)	新作短波	37
狂热节拍 II DX 14 黄金版	音乐	总第 205 期 (2008 年 7A)	游戏进行时	94
乐高蝙蝠侠	动作	总第 211 期 (2008 年 10A)	游戏进行时	88
凉宫春日的迷惑	文字冒险	总第 200 期 (2008 年 4B)	攻略透解	104
龙珠 Z 无限世界	格斗	总第 212 期 (2008 年 10B)	前线狙击	56
玛娜传奇 2 没落学院与炼金术士们	角色扮演	总第 198 期 (2008 年 3B)	新作短波	49
玛娜传奇 2 没落学院与炼金术士们	角色扮演	总第 200 期 (2008 年 4B)	新作短波	68
玛娜传奇 2 没落学院与炼金术士们	角色扮演	总第 203 期 (2008 年 6A)	前线狙击	32
玛娜传奇 2 没落学院与炼金术士们	角色扮演	总第 204 期 (2008 年 6B)	新作短波	37
玛娜传奇 2 没落学院与炼金术士们	角色扮演	总第 205 期 (2008 年 7A)	攻略透解	73
玛娜传奇 2 没落学院与炼金术士们	角色扮演	总第 206 期 (2008 年 7B)	攻略透解	90
玛娜传奇 2 没落学院与炼金术士们	角色扮演	总第 207 期 (2008 年 8A)	研究中心	134
魔塔大陆 2 响彻世界的少女们的创造诗	角色扮演	总第 196・197 期 (2008 年 2B3A)	游戏进行时	134
魔塔大陆 2 响彻世界的少女们的创造诗	角色扮演	总第 199 期 (2008 年 4A)	游戏进行时	79
魔塔大陆 2 响彻世界的少女们的创造诗	角色扮演	总第 203 期 (2008 年 6A)	游戏进行时	99
魔塔大陆 2 响彻世界的少女们的创造诗	角色扮演	总第 204 期 (2008 年 6B)	游戏进行时	88
女神异闻录 PERSONA 4	角色扮演	总第 201 期 (2008 年 5A)	前线狙击	32
女神异闻录 PERSONA 4	角色扮演	总第 203 期 (2008 年 6A)	前线狙击	30
女神异闻录 PERSONA 4	角色扮演	总第 207 期 (2008 年 8A)	攻略透解	162
女神异闻录 PERSONA 4	角色扮演	总第 208 期 (2008 年 8B)	研究中心	74
日升战役	策略角色扮演	总第 198 期 (2008 年 3B)	新作短波	50
瑞奇与叮当 尺寸事件	平台动作	总第 201 期 (2008 年 5A)	游戏进行时	51
使命召唤 战火世界	主视角射击	总第 207 期 (2008 年 8A)	前线狙击	64
噬魂师 战斗共鸣	动作	总第 215 期 (2008 年 12A)	新作短波	26
水星领航员 起源 蓝色行星的天空	文字冒险	总第 205 期 (2008 年 7A)	新作短波	50
苏醒神光	策略角色扮演	总第 214 期 (2008 年 11B)	前线狙击	20
苏醒神光	策略角色扮演	总第 216 期 (2008 年 12B)	新作短波	28
宿命传说 导演剪辑版	角色扮演	总第 198 期 (2008 年 3B)	攻略透解	80
索尼克 释放	动作	总第 207 期 (2008 年 8A)	前线狙击	71
无双大蛇 魔王再临	动作	总第 198 期 (2008 年 3B)	前线狙击	47
无双大蛇 魔王再临	动作	总第 200 期 (2008 年 4B)	前线狙击	64
无双大蛇 魔王再临	动作	总第 201 期 (2008 年 5A)	攻略透解	55
无双大蛇 魔王再临	动作	总第 202 期 (2008 年 5B)	研究中心	86
无双大蛇 魔王再临	动作	总第 204 期 (2008 年 6B)	游戏进行时	89
无双大蛇 魔王再临	动作	总第 206 期 (2008 年 7B)	黄金眼 REVIEW	43
吸血诡夜	光枪射击	总第 196・197 期 (2008 年 2B3A)	游戏进行时	137
小龙斯派罗 龙之黎明	动作	总第 203 期 (2008 年 6A)	新作短波	43
永恒国度 悠久之仁	动作角色扮演	总第 196・197 期 (2008 年 2B3A)	新作短波	105
战国 BASARA X	格斗	总第 204 期 (2008 年 6B)	新作短波	34
真・三国无双 5 特别版	动作	总第 207 期 (2008 年 8A)	前线狙击	60
真・三国无双 5 特别版	动作	总第 208 期 (2008 年 8B)	新作短波	32
真・三国无双 5 特别版	动作	总第 212 期 (2008 年 10B)	攻略透解	116
振幅	音乐	总第 196・197 期 (2008 年 2B3A)	游戏进行时	137
最终幻想 X 国际版	角色扮演	总第 202 期 (2008 年 5B)	攻略透解	50
罪恶装备 XX ACCENT CORE PLUS	格斗	总第 201 期 (2008 年 5A)	游戏进行时	48

PS3 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
007 大破量子危机	动作	总第 208 期 (2008 年 8B)	前线狙击	28
50 美分 血洗沙地	动作	总第 202 期 (2008 年 5B)	新作短波	39
Dress	实用软件	总第 212 期 (2008 年 10B)	新作短波	21
EyePet	模拟育成	总第 209 期 (2008 年 9A)	新作短波	30
FIFA 09	体育	总第 210 期 (2008 年 9B)	新作短波	35
FIFA 街头足球 3	体育	总第 199 期 (2008 年 4A)	游戏进行时	79
阿尔法协议	动作角色扮演	总第 204 期 (2008 年 6B)	新作短波	38
阿尔法协议	动作角色扮演	总第 209 期 (2008 年 9A)	新作短波	29
暗之领域	动作射击	总第 202 期 (2008 年 5B)	攻略透解	72
白骑士物语 古之鼓动	角色扮演	总第 212 期 (2008 年 10B)	前线狙击	22
白骑士物语 古之鼓动	角色扮演	总第 216 期 (2008 年 12B)	前线狙击	18
暴雨	动作冒险	总第 210 期 (2008 年 9B)	前线狙击	28
北京 2008	体育	总第 196・197 期 (2008 年 2B3A)	新作短波	106
边境之地	主视角射击	总第 209 期 (2008 年 9A)	新作短波	31
波斯王子	动作	总第 205 期 (2008 年 7A)	前线狙击	44
波斯王子	动作	总第 209 期 (2008 年 9A)	前线狙击	26
波斯王子	动作冒险	总第 216 期 (2008 年 12B)	攻略透解	52
彩虹六号 维加斯 2	主视角射击	总第 199 期 (2008 年 4A)	前线狙击	24
彩虹六号 维加斯 2	主视角射击	总第 200 期 (2008 年 4B)	攻略透解	90
彩虹六号 维加斯 2	主视角射击	总第 202 期 (2008 年 5B)	黄金眼 REVIEW	41
超级星尘 高清版	射击	总第 207 期 (2008 年 8A)	研究中心	139
惩罚者 杀无赦	主视角射击	总第 211 期 (2008 年 10A)	新作短波	44
抵抗 2	主视角射击	总第 200 期 (2008 年 4B)	前线狙击	58
抵抗 2	主视角射击	总第 207 期 (2008 年 8A)	前线狙击	46
谍影重重	动作	总第 200 期 (2008 年 4B)	新作短波	71
谍影重重	动作	总第 205 期 (2008 年 7A)	攻略透解	84
谍影重重	动作	总第 208 期 (2008 年 8B)	火热秘技	77
恶魔之魂	动作角色扮演	总第 212 期 (2008 年 10B)	前线狙击	24
恶魔之魂	动作角色扮演	总第 216 期 (2008 年 12B)	新作短波	28
非洲	动作冒险	总第 206 期 (2008 年 7B)	新作短波	34
非洲	动作冒险	总第 210 期 (2008 年 9B)	特快专递	64
非洲	动作冒险	总第 212 期 (2008 年 10B)	黄金眼 REVIEW	192
辐射 3	动作角色扮演	总第 212 期 (2008 年 10B)	前线狙击	14
高达无双 2	动作	总第 209 期 (2008 年 9A)	前线狙击	38
高达无双 2	动作	总第 212 期 (2008 年 10B)	前线狙击	54
高达无双 2	动作	总第 215 期 (2008 年 12A)	前线狙击	20
高达无双 2	动作	总第 216 期 (2008 年 12B)	新作短波	30
高达无双 2	动作	总第 217 期 (2009 年 1A)	攻略透解	56
功夫熊猫	动作	总第 203 期 (2008 年 6A)	新作短波	43
孤岛惊魂 2	主视角射击	总第 205 期 (2008 年 7A)	新作短波	51
孤岛惊魂 2	主视角射击	总第 207 期 (2008 年 8A)	前线狙击	70
孤岛惊魂 2	主视角射击	总第 215 期 (2008 年 12A)	游戏进行时	81
古惑狼 失魂怪物	动作	总第 203 期 (2008 年 6A)	新作短波	43
古墓丽影 地下世界	动作冒险	总第 198 期 (2008 年 3B)	前线狙击	44
古墓丽影 地下世界	动作冒险	总第 209 期 (2008 年 9A)	前线狙击	24
古墓丽影 地下世界	动作冒险	总第 215 期 (2008 年 12A)	攻略透解	38
鬼泣 4	动作	总第 198 期 (2008 年 3B)	攻略透解	62
鬼泣 4	动作	总第 200 期 (2008 年 4B)	研究中心	84
鬼刃	动作	总第 204 期 (2008 年 6B)	新作短波	39
鬼屋魔影	动作冒险	总第 205 期 (2008 年 7A)	前线狙击	48
黑手党 II	动作	总第 204 期 (2008 年 6B)	新作短波	39
横行霸道 IV	动作	总第 203 期 (2008 年 6A)	攻略透解	65
横行霸道 IV	动作	总第 204 期 (2008 年 6B)	研究中心	54
横行霸道 IV	动作	总第 205 期 (2008 年 7A)	黄金眼 REVIEW	36
红色派系 游击战	主视角射击	总第 201 期 (2008 年 5A)	新作短波	41
毁灭全人类 法隆之路	动作	总第 201 期 (2008 年 5A)	新作短波	41
火爆狂飙 天堂	竞速	总第 198 期 (2008 年 3B)	特快专递	86
火影忍者 终极忍者风暴	动作	总第 207 期 (2008 年 8A)	新作短波	63
火影忍者 终极忍者风暴	动作	总第 212 期 (2008 年 10B)	前线狙击	52
机车风暴 太平洋裂谷	竞速	总第 207 期 (2008 年 8A)	前线狙击	50
机车风暴 太平洋裂谷	竞速	总第 210 期 (2008 年 9B)	特快专递	68
机车风暴 太平洋裂谷	竞速	总第 212 期 (2008 年 10B)	新作短波	20
机车风暴 太平洋裂谷	竞速	总第 214 期 (2008 年 11B)	特快专递	72
机器人总动员	动作	总第 196・197 期 (2008 年 2B3A)	新作短波	106
吉他英雄 世界巡演	音乐	总第 209 期 (2008 年 9A)	新作短波	30
极品飞车 秘密行动	竞速	总第 209 期 (2008 年 9A)	新作短波	28
极品飞车 秘密行动	竞速	总第 213 期 (2008 年 11A)	前线狙击	20
极速赛车手 起跑点	竞速	总第 205 期 (2008 年 7A)	特快专递	54
寂静岭 归乡	动作冒险	总第 207 期 (2008 年 8A)	前线狙击	66
寂静岭 归乡	动作冒险	总第 212 期 (2008 年 10B)	攻略透解	122
寂静岭 归乡	动作冒险	总第 216 期 (2008 年 12B)	黄金眼 REVIEW	95
交叉利刃	角色扮演	总第 204 期 (2008 年 6B)	前线狙击	26
交叉利刃	角色扮演	总第 208 期 (2008 年 8B)	新作短波	30
教父 II	动作	总第 209 期 (2008 年 9A)	新作短波	31
教父 II	动作	总第 217 期 (2009 年 1A)	新作短波	39
街头霸王 IV	格斗	总第 207 期 (2008 年 8A)	前线狙击	68
街头霸王 IV	格斗	总第 209 期 (2008 年 9A)	前线狙击	22
街头霸王 IV	格斗	总第 212 期 (2008 年 10B)	新作短波	89
镜之边缘	动作	总第 200 期 (2008 年 4B)	新作短波	71
镜之边缘	动作	总第 210 期 (2008 年 9B)	前线狙击	30
镜之边缘	动作	总第 212 期 (2008 年 10B)	新作短波	89
科林・麦克雷拉力 尘土飞扬 2	竞速	总第 215 期 (2008 年 12A)	新作短波	27
恐龙猎人	主视角射击	总第 198 期 (2008 年 3B)	游戏进行时	53
狂野飞驰	竞速	总第 210 期 (2008 年 9B)	新作短波	37
乐高蝙蝠侠	动作	总第 199 期 (2008 年 4A)	新作短波	29
乐高印第安纳・琼斯	动作冒险	总第 199 期 (2008 年 4A)	新作短波	29
泪洒三重冠	策略角色扮演	总第 203 期 (2008 年 6A)	新作短波	40
泪洒三重冠	策略角色扮演	总第 208 期 (2008 年 8B)	游戏进行时	78
量子理论	动作射击	总第 212 期 (2008 年 10B)	前线狙击	82
猎天使魔女	动作	总第 204 期 (2008 年 6B)	前线狙击	22
猎天使魔女	动作	总第 212 期 (2008 年 10B)	前线狙击	46
灵魂能力 IV	格斗	总第 205 期 (2008 年 7A)	前线狙击	37
灵魂能力 IV	格斗	总第 208 期 (2008 年 8B)	攻略透解	44
灵魂能力 IV	格斗	总第 209 期 (2008 年 9A)	研究中心	66
灵魂能力 IV	格斗	总第 210 期 (2008 年 9B)	研究中心	72
灵魂能力 IV	格斗	总第 211 期 (2008 年 10A)	研究中心	78
灵魂能力 IV	格斗	总第 212 期 (2008 年 10B)	黄金眼 REVIEW	193
灵异恐惧 2 起源计划	主视角射击	总第 217 期 (2009 年 1A)	新作短波	39
龙珠 Z 界限突破	格斗	总第 198 期 (2008 年 3B)	新作短波	50
龙珠 Z 界限突破	格斗	总第 206 期 (2008 年 7B)	游戏进行时	59
迷失 穿越多莫斯	动作冒险	总第 199 期 (2008 年 4A)	游戏进行时	78
魔巫 白狼的崛起	动作角色扮演	总第 216 期 (2008 年 12B)	新作短波	31
末日战争	即时战略	总第 202 期 (2008 年 5B)	前线狙击	22
纳尼亚传奇 2	动作冒险	总第 199 期 (2008 年 4A)	新作短波	29
怒火战车	动作	总第 209 期 (2008 年 9A)	新作短波	29

PS3 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
潜龙谍影 4 爱国者之枪	动作	总第 199 期（2008 年 4A）	前线狙击	12
潜龙谍影 4 爱国者之枪	动作	总第 204 期（2008 年 6B）	前线狙击	16
潜龙谍影 4 爱国者之枪	动作	总第 206 期（2008 年 7B）	攻略透解	71
潜龙谍影 4 爱国者之枪	动作	总第 206 期（2008 年 7B）	小说回廊	124
潜龙谍影 4 爱国者之枪	动作	总第 207 期（2008 年 8A）	黄金眼 REVIEW	101
潜龙谍影 4 爱国者之枪	动作	总第 207 期（2008 年 8A）	小说回廊	202
潜龙谍影 4 爱国者之枪	动作	总第 208 期（2008 年 8B）	小说回廊	100
如龙 3	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	42
瑞奇与叮当 战利品大冒险	平台动作	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	62
杀戮地带 2	主视角射击	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	48
杀戮地带 2	主视角射击	总第 215 期（2008 年 12A）	新作短波	27
杀戮地带 2	主视角射击	总第 216 期（2008 年 12B）	前线狙击	24
杀戮俱乐部	动作射击	总第 202 期（2008 年 5B）	特快专递	90
闪点行动 2	动作射击	总第 215 期（2008 年 12A）	前线狙击	12
神奇绿巨人	动作	总第 200 期（2008 年 4B）	新作短波	70
生化尖兵 重装上阵	动作射击	总第 210 期（2008 年 9B）	游戏进行时	75
生化危机 5	动作射击	总第 204 期（2008 年 6B）	前线狙击	28
生化危机 5	动作射击	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	8
生化危机 5	动作射击	总第 209 期（2008 年 9A）	新作短波	28
生化危机 5	动作射击	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	32
生化危机 5	动作射击	总第 216 期（2008 年 12B）	前线狙击	26
失落的星球 完全版	动作射击	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	103
使命召唤 战火世界	主视角射击	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	64
使命召唤 战火世界	主视角射击	总第 214 期（2008 年 11B）	特快专递	69
使命召唤 战火世界	主视角射击	总第 215 期（2008 年 12A）	研究中心	66
使命召唤 战火世界	主视角射击	总第 216 期（2008 年 12B）	游戏进行时	77
使命召唤 战火世界	主视角射击	总第 217 期（2009 年 1A）	游戏进行时	80
使命召唤 4 现代战争	主视角射击	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	游戏进行时	136
使命召唤 4 现代战争	主视角射击	总第 198 期（2008 年 3B）	游戏进行时	53
侍道 3	动作冒险	总第 213 期（2008 年 11A）	新作短波	23
侍道 3	动作	总第 215 期（2008 年 12A）	游戏进行时	81
侍道 3	动作	总第 216 期（2008 年 12B）	游戏进行时	76
死魂曲 新生	动作冒险	总第 208 期（2008 年 8B）	游戏进行时	78
死亡空间	动作射击	总第 213 期（2008 年 11A）	攻略透解	50
死刑犯 2 充血	动作冒险	总第 200 期（2008 年 4B）	游戏进行时	119
索尼克 释放	动作	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	71
泰伯利亚	主视角射击	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	前线狙击	96
天鹅绒刺客	动作冒险	总第 200 期（2008 年 4B）	新作短波	70
天使之恋 在线	在线角色扮演	总第 205 期（2008 年 7A）	新作短波	50
挑战者	动作	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	107
头文字 D 最速传说	竞速	总第 200 期（2008 年 4B）	新作短波	69
头文字 D 最速传说	竞速	总第 206 期（2008 年 7B）	新作短波	35
完美机车	竞速	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	42
完美机车	竞速	总第 210 期（2008 年 9B）	特快专递	68
完美机车	竞速	总第 211 期（2008 年 10A）	攻略透解	62
完美机车	竞速	总第 214 期（2008 年 11B）	黄金眼 REVIEW	105
维京战神 神宫之战	动作	总第 201 期（2008 年 5A）	攻略透解	62
未知海域 德雷克的宝藏	动作冒险	总第 199 期（2008 年 4A）	黄金眼 REVIEW	44
未知海域 2 纵横贼道	动作冒险	总第 217 期（2009 年 1A）	前线狙击	30
无名英雄	动作	总第 214 期（2008 年 11B）	前线狙击	18
细胞因子 超能力大战	主视角射击	总第 217 期（2009 年 1A）	新作短波	39
小龙斯派罗 龙之黎明	动作	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	43
小小大星球	平台动作	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	53
小小大星球	平台动作	总第 208 期（2008 年 8B）	新作短波	31
小小大星球	平台动作	总第 211 期（2008 年 10A）	前线狙击	30
信赖铃音 肖邦之梦	角色扮演	总第 210 期（2008 年 9B）	前线狙击	32
摇滚乐队 2	音乐	总第 209 期（2008 年 9A）	新作短波	30
异灵	主视角射击	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	107
鹰击长空	射击	总第 204 期（2008 年 6B）	新作短波	38
战场的女武神	策略角色扮演	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	102
战场的女武神	策略角色扮演	总第 199 期（2008 年 4A）	新作短波	26
战场的女武神	策略角色扮演	总第 201 期（2008 年 5A）	新作短波	39
战场的女武神	策略角色扮演	总第 203 期（2008 年 6A）	特快专递	59
战场的女武神	策略角色扮演	总第 204 期（2008 年 6B）	研究中心	64
战场的女武神	策略角色扮演	总第 204 期（2008 年 6B）	小说回廊	126
战场的女武神	策略角色扮演	总第 205 期（2008 年 7A）	小说回廊	124
战场的女武神	策略角色扮演	总第 206 期（2008 年 7B）	黄金眼 REVIEW	44
战地 恶人连	主视角射击	总第 206 期（2008 年 7B）	特快专递	64
战地 恶人连	主视角射击	总第 207 期（2008 年 8A）	黄金眼 REVIEW	100
战地双雄	动作射击	总第 198 期（2008 年 3B）	新作短波	51
战斗幻想	格斗	总第 201 期（2008 年 5A）	新作短波	40
战神 III	动作	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	52
这就是维加斯	动作	总第 202 期（2008 年 5B）	新作短波	38
真・三国无双 5 帝国	动作	总第 216 期（2008 年 12B）	新作短波	29
蜘蛛侠 暗影之网	动作	总第 206 期（2008 年 7B）	新作短波	37
职业进化足球 2009	体育	总第 209 期（2008 年 9A）	前线狙击	36
职业进化足球 2009	体育	总第 215 期（2008 年 12A）	攻略透解	46
致命车手	动作	总第 202 期（2008 年 5B）	新作短波	39
致命格斗大战 DC 漫画英雄	格斗	总第 202 期（2008 年 5B）	新作短波	38
装甲八师	主视角射击	总第 200 期（2008 年 4B）	新作短波	70
装甲核心 for Answer	动作射击	总第 202 期（2008 年 5B）	攻略透解	59
装甲核心 for Answer	动作射击	总第 203 期（2008 年 6A）	黄金眼 REVIEW	46
捉鬼敢死队	动作	总第 216 期（2008 年 12B）	新作短波	31
诅咒	动作射击	总第 204 期（2008 年 6B）	新作短波	38
最后的救世主	动作	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	61
最后的神迹	角色扮演	总第 206 期（2008 年 7B）	前线狙击	30
最后的神迹	角色扮演	总第 209 期（2008 年 9A）	新作短波	45
最后的神迹	角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	66
最终幻想 X III	角色扮演	总第 198 期（2008 年 3B）	前线狙击	34
最终幻想 X III	角色扮演	总第 209 期（2008 年 9A）	前线狙击	40
最终幻想 X III	角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	63
最终幻想 X III	角色扮演	总第 216 期（2008 年 12B）	前线狙击	16
最终幻想 Versus X III	角色扮演	总第 198 期（2008 年 3B）	前线狙击	37
最终幻想 Versus X III	角色扮演	总第 209 期（2008 年 9A）	前线狙击	42
最终幻想 Versus X III	角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	63
最终幻想 Versus X III	角色扮演	总第 216 期（2008 年 12B）	前线狙击	17

PSP 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
CLANNAD	文字冒险	总第 200 期（2008 年 4B）	新作短波	68
DJMAX 携带版 酷懒之味	音乐	总第 213 期（2008 年 11A）	特快专递	72
DJMAX 携带版 酷懒之味	音乐	总第 213 期（2008 年 11A）	游戏进行时	89
Fate／老虎斗技场 强化版	动作	总第 204 期（2008 年 6B）	新作短波	36
N+	平台动作	总第 209 期（2008 年 9A）	游戏进行时	84
暗黑衰落	益智	总第 201 期（2008 年 5A）	游戏进行时	48
超级机器人大战 A 携带版	策略角色扮演	总第 198 期（2008 年 3B）	新作短波	50
超级机器人大战 A 携带版	策略角色扮演	总第 206 期（2008 年 7B）	攻略透解	80
超时空要塞 王牌边界	动作射击	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	58
超时空要塞 王牌边界	动作射击	总第 212 期（2008 年 10B）	攻略透解	142
超时空要塞 王牌边界	动作射击	总第 216 期（2008 年 12B）	游戏进行时	77
大力工头 晚霞大工物语	动作	总第 204 期（2008 年 6B）	游戏进行时	89
大战略 VII 超越	策略	总第 205 期（2008 年 7A）	游戏进行时	95
抵抗 惩罚	动作射击	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	62
抵抗 惩罚	动作射击	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	88
浮游生物	动作	总第 202 期（2008 年 5B）	游戏进行时	102
古惑狼 失魂怪物	动作	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	43
怪物猎人 携带版 2nd G	动作	总第 198 期（2008 年 3B）	前线狙击	40
怪物猎人 携带版 2nd G	动作	总第 201 期（2008 年 5A）	攻略透解	78
怪物猎人 携带版 2nd G	动作	总第 202 期（2008 年 5B）	研究中心	76
怪物猎人 携带版 2nd G	动作	总第 203 期（2008 年 6A）	研究中心	92
怪物猎人 携带版 2nd G	动作	总第 204 期（2008 年 6B）	黄金眼 REVIEW	47
怪物猎人 携带版 2nd G	动作	总第 204 期（2008 年 6B）	研究中心	66
怪物猎人 携带版 2nd G	动作	总第 205 期（2008 年 7A）	研究中心	90
怪物猎人 携带版 2nd G	动作	总第 206 期（2008 年 7B）	研究中心	70
撼天神塔 黑暗再临	动作角色扮演	总第 216 期（2008 年 12B）	新作短波	30
回游历险记	动作	总第 198 期（2008 年 3B）	游戏进行时	54
机动战士高达 高达对高达	动作	总第 210 期（2008 年 9B）	前线狙击	22
机动战士高达 高达对高达	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	52
机动战士高达 高达对高达	动作	总第 214 期（2008 年 11B）	前线狙击	31
机动战士高达 高达对高达	动作	总第 215 期（2008 年 12A）	攻略透解	50
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁	策略	总第 198 期（2008 年 3B）	游戏进行时	74
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁 V	策略	总第 217 期（2009 年 1A）	前线狙击	36
机器人总动员	动作	总第 196・197 期 （2008 年 2B3A）	新作短波	106
寂静岭 起源	动作冒险	总第 198 期（2008 年 3B）	黄金眼 REVIEW	27
寄生前夜 第三次生日	动作角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	63
加雷特编年史 红辉的魔石	角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	63
加雷特编年史 红辉的魔石	角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	41
加雷特编年史 红辉的魔石	角色扮演	总第 215 期（2008 年 12A）	游戏进行时	79
家庭教师杀手 REBORN！ 战斗竞技场	格斗	总第 212 期（2008 年 10B）	游戏进行时	161
剑、魔法与学院	角色扮演	总第 202 期（2008 年 5B）	新作短波	36
剑、魔法与学院	角色扮演	总第 206 期（2008 年 7B）	游戏进行时	61
绝体绝命都市 3 破坏的城市与她的歌	动作冒险	总第 214 期（2008 年 11B）	前线狙击	24
乐克乐克 2	平台动作	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	61
乐克乐克 2	平台动作	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	20
乐克乐克 2	平台动作	总第 215 期（2008 年 12A）	游戏进行时	80
灵魂代码 永恒传承	角色扮演	总第 196・197 期 （2008 年 2B3A）	新作短波	105
玛娜传奇 学校的炼金术士们 携带版＋	角色扮演	总第 202 期（2008 年 5B）	新作短波	37
玛娜传奇 学校的炼金术士们 携带版＋	角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	攻略透解	146
美国职业摔角联盟 2009	体育	总第 214 期（2008 年 11B）	游戏进行时	82
梦幻之星 携带版	动作角色扮演	总第 208 期（2008 年 8B）	攻略透解	68
梦幻之星 携带版	动作角色扮演	总第 209 期（2008 年 9A）	研究中心	70
秘密特工叮当	平台动作	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	42
魔唤精灵 携带版	策略角色扮演	总第 203 期（2008 年 6A）	攻略透解	80
牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望	模拟经营	总第 217 期（2009 年 1A）	新作短波	37
偶像大师 SP	模拟育成	总第 208 期（2008 年 8B）	前线狙击	26
偶像大师 SP	模拟育成	总第 209 期（2008 年 9A）	新作短波	44
偶像大师 SP	模拟育成	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	58

PSP 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
啪嗒嘭	音乐	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	111
啪嗒嘭	音乐	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	研究中心	165
啪嗒嘭 2	音乐	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	54
啪嗒嘭 2	音乐	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	25
啪嗒嘭 2	音乐	总第 215 期（2008 年 12A）	特快专递	70
啪嗒嘭 2	音乐	总第 216 期（2008 年 12B）	攻略透解	44
破烂机器人的浪漫大活剧 步行机车对抗赛	动作角色扮演	总第 201 期（2008 年 5A）	新作短波	40
普利尼 俺当主角行吗？	动作	总第 211 期（2008 年 10A）	前线狙击	42
普利尼 俺当主角行吗？	动作	总第 216 期（2008 年 12B）	游戏进行时	77
普利尼 俺当主角行吗？	动作	总第 217 期（2009 年 1A）	游戏进行时	82
枪声与钻石	文字冒险	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	21
强力追击 极限正义	动作射击	总第 201 期（2008 年 5A）	游戏进行时	50
世界传说 光明神话 2	角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	55
世界传说 光明神话 2	角色扮演	总第 215 期（2008 年 12A）	新作短波	25
世界足球 胜利十一人 2008	体育	总第 199 期（2008 年 4A）	游戏进行时	81
侍道 携带版	动作	总第 211 期（2008 年 10A）	攻略透解	66
噬魂师 战斗共鸣	动作	总第 215 期（2008 年 12A）	新作短波	26
双星物语	动作角色扮演	总第 217 期（2009 年 1A）	攻略透解	74
死神 BLEACH 灵魂狂欢节	动作	总第 213 期（2008 年 11A）	游戏进行时	88
死神 BLEACH 灵魂狂欢节	动作	总第 214 期（2008 年 11B）	游戏进行时	85
死神 BLEACH 灵魂升温 5	格斗	总第 204 期（2008 年 6B）	攻略透解	78
死神在背后	角色扮演	总第 211 期（2008 年 10A）	新作短波	27
随身节拍	音乐	总第 202 期（2008 年 5B）	游戏进行时	101
瓦尔哈拉骑士 2	角色扮演	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	41
瓦尔哈拉骑士 2	角色扮演	总第 205 期（2008 年 7A）	特快专递	52
湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	竞速	总第 213 期（2008 年 11A）	游戏进行时	89
王国之心 梦中诞生	动作角色扮演	总第 208 期（2008 年 8B）	前线狙击	20
王国之心 梦中诞生	动作角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	88
王国之心 梦中诞生	动作角色扮演	总第 214 期（2008 年 11B）	前线狙击	28
我的造型师	实用软件	总第 198 期（2008 年 3B）	游戏进行时	54
无双大蛇	动作	总第 199 期（2008 年 4A）	游戏进行时	80
无双大蛇	动作	总第 201 期（2008 年 5A）	游戏进行时	51
无双大蛇 魔王再临	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	78
无限回廊	益智	总第 200 期（2008 年 4B）	游戏进行时	117
小龙斯派罗 龙之黎明	动作	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	43
星球大战 原力释放	动作	总第 211 期（2008 年 10A）	特快专递	72
星之海洋 初次启航	角色扮演	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	研究中心	166
星之海洋 二度进化	角色扮演	总第 199 期（2008 年 4A）	前线狙击	20
星之海洋 二度进化	角色扮演	总第 200 期（2008 年 4B）	新作短波	69
星之海洋 二度进化	角色扮演	总第 201 期（2008 年 5A）	攻略透解	70
星之海洋 二度进化	角色扮演	总第 202 期（2008 年 5B）	研究中心	81
喧哗番长 3 全国制霸	动作	总第 210 期（2008 年 9B）	新作短波	35
喧哗番长 3 全国制霸	动作	总第 214 期（2008 年 11B）	新作短波	33
一骑当千 雄辩之拳	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	游戏进行时	160
异说 最终幻想	动作	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	前线狙击	100
异说 最终幻想	动作	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	56
异说 最终幻想	动作	总第 208 期（2008 年 8B）	前线狙击	18
异说 最终幻想	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	88
异说 最终幻想	动作	总第 216 期（2008 年 12B）	前线狙击	22
异说 最终幻想	动作	总第 217 期（2009 年 1A）	攻略透解	46
益智之谜 战神的挑战	益智	总第 199 期（2008 年 4A）	游戏进行时	78
永恒国度 悠久之仁	动作角色扮演	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	105
勇者别嚣张	策略	总第 199 期（2008 年 4A）	游戏进行时	81
勇者别嚣张 or2	策略	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	61
勇者别嚣张 or2	策略	总第 210 期（2008 年 9B）	新作短波	36
勇者别嚣张 or2	策略	总第 213 期（2008 年 11A）	特快专递	68
优势达人 携带版	策略角色扮演	总第 201 期（2008 年 5A）	新作短波	40
预约吧！我们的世界	角色扮演	总第 217 期（2009 年 1A）	游戏进行时	80
远隔搜查 通往真实的 23 天	文字冒险	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	21
战国 BASARA 战斗英雄	动作	总第 211 期（2008 年 10A）	前线狙击	40
战国 BASARA 战斗英雄	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	88
战神 奥林匹斯之链	动作	总第 199 期（2008 年 4A）	攻略透解	48
战神 奥林匹斯之链	动作	总第 200 期（2008 年 4B）	游戏进行时	117
战神 奥林匹斯之链	动作	总第 201 期（2008 年 5A）	黄金眼 REVIEW	14
真・三国无双 联合突袭	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	87
纸箱战机	角色扮演	总第 211 期（2008 年 10A）	新作短波	26
重生传说	角色扮演	总第 199 期（2008 年 4A）	新作短波	28
重生传说	角色扮演	总第 201 期（2008 年 5A）	研究中心	52
最终幻想 Agito X III	角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	62
最终幻想 Agito X III	角色扮演	总第 215 期（2008 年 12A）	前线狙击	18
罪恶装备 XX 重音核心 PLUS	格斗	总第 209 期（2008 年 9A）	游戏进行时	86

Wii 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
007 大破量子危机	动作	总第 208 期（2008 年 8B）	前线狙击	28
428 被封锁的涩谷	文字冒险	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	44
Wii Music	音乐	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	32
Wii Music	音乐	总第 213 期（2008 年 11A）	特快专递	66
Wii Sports 运动胜地	体育	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	33
霸王 黑暗传说	动作	总第 210 期（2008 年 9B）	新作短波	37

Wii 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
爆笑拳击 革命	体育	总第 216 期（2008 年 12B）	新作短波	31
彩虹队长	动作冒险	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	43
超级马里奥棒球场 家庭棒球赛	体育	总第 204 期（2008 年 6B）	新作短波	34
超级马里奥棒球场 家庭棒球赛	体育	总第 206 期（2008 年 7B）	游戏进行时	59
导管	主视角射击	总第 211 期（2008 年 10A）	新作短波	44
动物之森 城市人	网络角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	34
动物之森 城市人	网络角色扮演	总第 215 期（2008 年 12A）	特快专递	68
斗真传	格斗	总第 213 期（2008 年 11A）	前线狙击	17
恶魔城 审判	动作	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	38
恶魔城 审判	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	72
风来的西林 3 机关屋中沉睡的公主	角色扮演	总第 204 期（2008 年 6B）	新作短波	37
风来的西林 3 机关屋中沉睡的公主	角色扮演	总第 206 期（2008 年 7B）	特快专递	62
风之克罗诺亚 通往幻梦界之门	平台动作	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	59
风之克罗诺亚 通往幻梦界之门	平台动作	总第 215 期（2008 年 12A）	新作短波	24
疯狂世界	动作	总第 204 期（2008 年 6B）	前线狙击	25
高达 战斗领域	动作	总第 207 期（2008 年 8A）	攻略透解	156
功夫熊猫	动作	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	43
古惑狼 失魂怪物	动作	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	43
怪物猎人 3rd	动作	总第 211 期（2008 年 10A）	前线狙击	34
怪物猎人 3rd	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	29
海贼王 无尽巡游 第一章 随波摇荡的秘宝	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	游戏进行时	161
弧光幻想曲	角色扮演	总第 210 期（2008 年 9B）	前线狙击	20
弧光幻想曲	角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	80
弧光幻想曲	角色扮演	总第 215 期（2008 年 12A）	新作短波	26
弧光幻想曲	角色扮演	总第 217 期（2009 年 1A）	新作短波	38
机器人总动员	动作	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	106
羁绊 黄金之绊	动作角色扮演	总第 210 期（2008 年 9B）	前线狙击	16
忌火起草 解明篇	文字冒险	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	39
家庭滑雪 2	体育	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	53
空中杀手 无罪王牌	射击	总第 201 期（2008 年 5A）	前线狙击	36
空中杀手 无罪王牌	射击	总第 210 期（2008 年 9B）	前线狙击	24
空中杀手 无罪王牌	射击	总第 213 期（2008 年 11A）	特快专递	70
口袋妖怪农场	模拟经营	总第 199 期（2008 年 4A）	新作短波	27
快乐舞动	音乐	总第 208 期（2008 年 8B）	新作短波	30
快乐舞动	音乐	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	53
快乐舞动	音乐	总第 214 期（2008 年 11B）	特快专递	68
雷曼 疯兔危机 电视派对	动作	总第 205 期（2008 年 7A）	新作短波	51
雷曼 疯兔危机 电视派对	动作	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	43
凉宫春日的并列	文字冒险	总第 210 期（2008 年 9B）	新作短波	34
凉宫春日的忧郁	文字冒险	总第 204 期（2008 年 6B）	新作短波	36
零 月蚀的假面	动作冒险	总第 205 期（2008 年 7A）	前线狙击	44
零 月蚀的假面	动作冒险	总第 208 期（2008 年 8B）	攻略透解	52
零 月蚀的假面	动作冒险	总第 209 期（2008 年 9A）	研究中心	73
零 月蚀的假面	动作冒险	总第 209 期（2008 年 9A）	黄金眼 REVIEW	87
零 月蚀的假面	动作冒险	总第 210 期（2008 年 9B）	游戏进行时	75
龙之子 VS Capcom 乱世英雄	格斗	总第 211 期（2008 年 10A）	新作短波	43
胧村正	动作角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	85
马里奥赛车 Wii	竞速	总第 198 期（2008 年 3B）	前线狙击	46
马里奥赛车 Wii	竞速	总第 202 期（2008 年 5B）	攻略透解	64
马里奥赛车 Wii	竞速	总第 203 期（2008 年 6A）	黄金眼 REVIEW	47
马里奥赛车 Wii	竞速	总第 203 期（2008 年 6A）	游戏进行时	97
迷失蔚蓝 Wii	动作冒险	总第 206 期（2008 年 7B）	新作短波	35
迷失蔚蓝 Wii	动作冒险	总第 209 期（2008 年 9A）	游戏进行时	85
魔法工厂 未知大地	模拟经营	总第 206 期（2008 年 7B）	新作短波	35
魔法工厂 未知大地	模拟经营	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	81
牧场物语 兴奋的动物进行曲	模拟经营	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	80
让我们敲打	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	41
任天堂全明星大乱斗 X	动作	总第 198 期（2008 年 3B）	特快专递	84
任天堂全明星大乱斗 X	动作	总第 199 期（2008 年 4A）	研究中心	82
任天堂全明星大乱斗 X	动作	总第 200 期（2008 年 4B）	黄金眼 REVIEW	75
塞尔达传说 黄昏公主	动作角色扮演	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	攻略透解	138
丧尸围城 丧尸的祭品	动作冒险	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	43
丧尸围城 丧尸的祭品	动作冒险	总第 209 期（2008 年 9A）	前线狙击	23
丧尸围城 丧尸的祭品	动作冒险	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	28
生化危机 0	动作冒险	总第 207 期（2008 年 8A）	攻略透解	152
使命召唤 战火世界	主视角射击	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	64
世嘉超级明星网球	体育	总第 200 期（2008 年 4B）	游戏进行时	118
世嘉超级明星网球	体育	总第 201 期（2008 年 5A）	研究中心	54
噬魂者 单色公主	动作	总第 208 期（2008 年 8B）	新作短波	32
死亡之屋 2&3 Return	光枪射击	总第 200 期（2008 年 4B）	游戏进行时	119
索尼克 释放	动作	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	71
太鼓之达人 Wii	音乐	总第 213 期（2008 年 11A）	新作短波	22
天灾 危机之日	动作冒险	总第 211 期（2008 年 10A）	特快专递	70
天诛 4	动作	总第 206 期（2008 年 7B）	前线狙击	33
天诛 4	动作	总第 208 期（2008 年 8B）	新作短波	31
天诛 4	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	86
天诛 4	动作	总第 213 期（2008 年 11A）	攻略透解	58

Wii 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
瓦尔哈拉骑士 精灵传说	动作角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	84
瓦里奥大陆 摇摆	平台动作	总第 208 期（2008 年 8B）	游戏进行时	77
王样物语	即时战略	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	41
我的虚拟王国	模拟经营	总第 206 期（2008 年 7B）	新作短波	34
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	角色扮演	总第 202 期（2008 年 5B）	前线狙击	34
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	角色扮演	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	39
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士	角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	攻略透解	140
小国王与约束之国 FFCC	模拟经营	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	102
小国王与约束之国 FFCC	模拟经营	总第 204 期（2008 年 6B）	特快专递	52
小龙斯派罗 龙之黎明	动作	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	43
校园坏小子 奖学金版	动作	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	106
益智之谜 战神的挑战	益智	总第 199 期（2008 年 4A）	游戏进行时	78
银河战士 PRIME 3 堕落	主视角射击	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	攻略透解	156
英雄不再	动作	总第 199 期（2008 年 4A）	黄金眼 REVIEW	45
御姐武戏 革命	动作	总第 199 期（2008 年 4A）	游戏进行时	80
再见 月之废墟	动作冒险	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	53
捉鬼敢死队	动作	总第 216 期（2008 年 12B）	新作短波	31
最终幻想 水晶编年史 时空回声	动作角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	69

X360 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
007 大破量子危机	动作	总第 208 期（2008 年 8B）	前线狙击	28
50 美分 血洗沙地	动作	总第 202 期（2008 年 5B）	新作短波	39
FIFA 09	体育	总第 210 期（2008 年 9B）	新作短波	35
FIFA 街头足球 3	体育	总第 199 期（2008 年 4A）	游戏进行时	79
阿尔法协议	动作角色扮演	总第 204 期（2008 年 6B）	新作短波	38
阿尔法协议	动作角色扮演	总第 209 期（2008 年 9A）	新作短波	29
暗影猎杀	动作射击	总第 211 期（2008 年 10A）	新作短波	44
暗之领域	动作射击	总第 202 期（2008 年 5B）	攻略透解	72
班卓熊大冒险 3	平台动作	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	23
班卓熊大冒险 3	平台动作	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	12
北京 2008	体育	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	106
边境之地	主视角射击	总第 209 期（2008 年 9A）	新作短波	31
波斯王子	动作冒险	总第 205 期（2008 年 7A）	前线狙击	46
波斯王子	动作冒险	总第 209 期（2008 年 9A）	前线狙击	26
波斯王子	动作冒险	总第 216 期（2008 年 12B）	攻略透解	52
薄暮传说	角色扮演	总第 200 期（2008 年 4B）	前线狙击	60
薄暮传说	角色扮演	总第 204 期（2008 年 6B）	前线狙击	32
薄暮传说	角色扮演	总第 205 期（2008 年 7A）	新作短波	49
薄暮传说	角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	26
薄暮传说	角色扮演	总第 208 期（2008 年 8B）	攻略透解	36
薄暮传说	角色扮演	总第 209 期（2008 年 9A）	研究中心	69
薄暮传说	角色扮演	总第 213 期（2008 年 11A）	研究中心	76
彩虹六号 维加斯 2	主视角射击	总第 199 期（2008 年 4A）	前线狙击	24
彩虹六号 维加斯 2	主视角射击	总第 200 期（2008 年 4B）	攻略透解	90
彩虹六号 维加斯 2	主视角射击	总第 202 期（2008 年 5B）	黄金眼 REVIEW	41
地狱羁绊	射击	总第 200 期（2008 年 4B）	新作短波	69
谍影重重	动作	总第 200 期（2008 年 4B）	新作短波	71
谍影重重	动作	总第 205 期（2008 年 7A）	攻略透解	84
谍影重重	动作	总第 208 期（2008 年 8B）	火热秘技	77
辐射 3	动作角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	14
高达无双 2	动作	总第 209 期（2008 年 9A）	前线狙击	38
高达无双 2	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	54
高达无双 2	动作	总第 215 期（2008 年 12A）	前线狙击	20
高达无双 2	动作	总第 216 期（2008 年 12B）	新作短波	30
高达无双 2	动作	总第 217 期（2009 年 1A）	攻略透解	56
高歌红唇	音乐	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	29
功夫熊猫	动作	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	43
功夫熊猫	动作	总第 206 期（2008 年 7B）	游戏进行时	58
孤岛惊魂 2	主视角射击	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	70
孤岛惊魂 2	主视角射击	总第 215 期（2008 年 12A）	游戏进行时	81
古惑狼 失魂怪物	动作	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	43
古墓丽影 地下世界	动作冒险	总第 198 期（2008 年 3B）	前线狙击	44
古墓丽影 地下世界	动作冒险	总第 209 期（2008 年 9A）	前线狙击	24
古墓丽影 地下世界	动作冒险	总第 215 期（2008 年 12A）	攻略透解	38
光环 3 神兵天降	主视角射击	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	13
光环战争	即时战略	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	22
光环战争	即时战略	总第 215 期（2008 年 12A）	前线狙击	27
鬼泣 4	动作	总第 198 期（2008 年 3B）	攻略透解	62
鬼泣 4	动作	总第 200 期（2008 年 4B）	研究中心	84
鬼刃	动作	总第 204 期（2008 年 6B）	新作短波	39
鬼屋魔影	动作冒险	总第 205 期（2008 年 7A）	前线狙击	48
黑手党 II	动作	总第 204 期（2008 年 6B）	新作短波	39
横行霸道 IV	动作	总第 203 期（2008 年 6A）	攻略透解	65
横行霸道 IV	动作	总第 204 期（2008 年 6B）	研究中心	54
横行霸道 IV	动作	总第 205 期（2008 年 7A）	黄金眼 REVIEW	36
红色派系 游击战	主视角射击	总第 201 期（2008 年 5A）	新作短波	41
毁灭全人类 法隆之路	动作	总第 201 期（2008 年 5A）	新作短波	41
火爆狂飙 天堂	竞速	总第 198 期（2008 年 3B）	特快专递	86
火影忍者 破碎的羁绊	动作	总第 209 期（2008 年 9A）	新作短波	29
机动战士高达 特洛伊行动	主视角射击	总第 205 期（2008 年 7A）	新作短波	49
机器人总动员	动作	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	106
吉他英雄 世界巡演	音乐	总第 209 期（2008 年 9A）	新作短波	30
极品飞车 秘密行动	竞速	总第 209 期（2008 年 9A）	新作短波	28
极品飞车 秘密行动	竞速	总第 213 期（2008 年 11A）	前线狙击	20
极速赛车手 起跑点	竞速	总第 205 期（2008 年 7A）	特快专递	54
几何战争 2	射击	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	28
寂静岭 归乡	动作冒险	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	66
寂静岭 归乡	动作冒险	总第 212 期（2008 年 10B）	攻略透解	122
教父 II	动作	总第 209 期（2008 年 9A）	新作短波	31
教父 II	动作	总第 217 期（2009 年 1A）	新作短波	39
街头霸王 IV	格斗	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	68
街头霸王 IV	格斗	总第 209 期（2008 年 9A）	前线狙击	22
街头霸王 IV	格斗	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	89
镜之边缘	动作	总第 200 期（2008 年 4B）	新作短波	71
镜之边缘	动作	总第 210 期（2008 年 9B）	前线狙击	30
镜之边缘	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	89
恐龙猎人	主视角射击	总第 198 期（2008 年 3B）	游戏进行时	53
狂野飞驰	竞速	总第 210 期（2008 年 9B）	新作短波	37
乐高蝙蝠侠	动作	总第 199 期（2008 年 4A）	新作短波	29
乐高印第安纳・琼斯	动作冒险	总第 199 期（2008 年 4A）	新作短波	29
乐高印第安纳・琼斯	动作冒险	总第 206 期（2008 年 7B）	游戏进行时	60
猎天使魔女	动作	总第 204 期（2008 年 6B）	前线狙击	23
猎天使魔女	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	46
灵魂能力 IV	格斗	总第 205 期（2008 年 7A）	前线狙击	37
灵魂能力 IV	格斗	总第 208 期（2008 年 8B）	攻略透解	44
灵魂能力 IV	格斗	总第 209 期（2008 年 9A）	研究中心	66
灵魂能力 IV	格斗	总第 210 期（2008 年 9B）	研究中心	72
灵魂能力 IV	格斗	总第 211 期（2008 年 10A）	研究中心	78
灵魂能力 IV	格斗	总第 212 期（2008 年 10B）	黄金眼 REVIEW	193
灵异恐惧 2 起源计划	主视角射击	总第 217 期（2009 年 1A）	新作短波	39
龙珠 Z 界限突破	格斗	总第 198 期（2008 年 3B）	新作短波	50
龙珠 Z 界限突破	格斗	总第 206 期（2008 年 7B）	游戏进行时	59
迷失 穿越多莫斯	动作冒险	总第 199 期（2008 年 4A）	游戏进行时	78
迷失 穿越多莫斯	动作冒险	总第 200 期（2008 年 4B）	攻略透解	112
魔巫 白狼的崛起	动作角色扮演	总第 216 期（2008 年 12B）	新作短波	31
末日战争	即时战略	总第 202 期（2008 年 5B）	前线狙击	22
纳尼亚传奇 2 凯斯宾王子	动作冒险	总第 199 期（2008 年 4A）	新作短波	29
你在电影中	动作	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	28
怒火战车	动作	总第 209 期（2008 年 9A）	新作短波	29
怒首领蜂大往生 黑色版 X	射击	总第 202 期（2008 年 5B）	新作短波	37
偶像大师 Live For You!	音乐	总第 199 期（2008 年 4A）	游戏进行时	81
偶像大师 Live For You!	音乐	总第 204 期（2008 年 6B）	游戏进行时	90
偶像大师 Live For You!	音乐	总第 208 期（2008 年 8B）	火热秘技	77
求生之路	主视角射击	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	29
求生之路	主视角射击	总第 213 期（2008 年 11A）	前线狙击	18
忍者龙剑传 II	动作	总第 203 期（2008 年 6A）	前线狙击	20
忍者龙剑传 II	动作	总第 205 期（2008 年 7A）	攻略透解	56
忍者龙剑传 II	动作	总第 206 期（2008 年 7B）	研究中心	66
忍者龙剑传 II	动作	总第 208 期（2008 年 8B）	火热秘技	77
忍者之刃	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	16
杀戮俱乐部	动作射击	总第 201 期（2008 年 5A）	游戏进行时	48
杀戮俱乐部	动作射击	总第 202 期（2008 年 5B）	特快专递	90
闪点行动 2	动作射击	总第 215 期（2008 年 12A）	前线狙击	12
少女巡航机 G	射击	总第 217 期（2009 年 1A）	游戏进行时	83
神鬼寓言 II	动作角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	24
神鬼寓言 II	动作角色扮演	总第 214 期（2008 年 11B）	攻略透解	44
神鬼寓言 II	动作角色扮演	总第 215 期（2008 年 12A）	研究中心	63
神奇绿巨人	动作	总第 200 期（2008 年 4B）	新作短波	70
生化尖兵	动作	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	13
生化尖兵 重装上阵	动作射击	总第 210 期（2008 年 9B）	游戏进行时	75
生化危机 5	动作射击	总第 204 期（2008 年 6B）	前线狙击	28
生化危机 5	动作射击	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	8
生化危机 5	动作射击	总第 209 期（2008 年 9A）	新作短波	28
生化危机 5	动作射击	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	32
生化危机 5	动作射击	总第 216 期（2008 年 12B）	前线狙击	26
失落的奥德赛	角色扮演	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	黄金眼 REVIEW	109
失落的奥德赛	角色扮演	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	小说回廊	192
使命召唤 战火世界	主视角射击	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	64
使命召唤 战火世界	主视角射击	总第 214 期（2008 年 11B）	特快专递	69
使命召唤 战火世界	主视角射击	总第 215 期（2008 年 12A）	研究中心	66
使命召唤 战火世界	主视角射击	总第 216 期（2008 年 12B）	游戏进行时	77
使命召唤 战火世界	主视角射击	总第 217 期（2009 年 1A）	游戏进行时	80
使命召唤 4 现代战争	主视角射击	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	游戏进行时	136
使命召唤 4 现代战争	主视角射击	总第 198 期（2008 年 3B）	游戏进行时	53
死亡空间	动作射击	总第 213 期（2008 年 11A）	攻略透解	50
死刑犯 2 充血	动作冒险	总第 200 期（2008 年 4B）	游戏进行时	119
索尼克 释放	平台动作	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	71
索尼克 释放	平台动作	总第 212 期（2008 年 10B）	新作短波	12
泰伯利亚	主视角射击	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	前线狙击	96

X360 游戏名称	类型	所在期数	栏目	页码
天鹅绒刺客	动作冒险	总第 200 期（2008 年 4B）	新作短波	70
挑战者	动作	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	107
完美机车	竞速	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	42
完美机车	竞速	总第 210 期（2008 年 9B）	特快专递	68
完美机车	竞速	总第 211 期（2008 年 10A）	攻略透解	62
完美机车	竞速	总第 214 期（2008 年 11B）	黄金眼 REVIEW	105
维京战神 神宫之战	动作	总第 201 期（2008 年 5A）	攻略透解	62
无间战神	动作角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	28
无间战神	动作角色扮演	总第 209 期（2008 年 9A）	攻略透解	58
无尽的未知	角色扮演	总第 203 期（2008 年 6A）	前线狙击	28
无尽的未知	角色扮演	总第 204 期（2008 年 6B）	新作短波	36
无尽的未知	角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	25
无尽的未知	角色扮演	总第 210 期（2008 年 9B）	攻略透解	40
无尽的未知	角色扮演	总第 211 期（2008 年 10A）	研究中心	76
无尽的未知	角色扮演	总第 213 期（2008 年 11A）	黄金眼 REVIEW	102
细胞因子 超能力大战	主视角射击	总第 217 期（2009 年 1A）	新作短波	39
小龙斯派罗 龙之黎明	动作	总第 203 期（2008 年 6A）	新作短波	43
校园坏小子 奖学金版	动作	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	106
星之海洋 4 最后的希望	角色扮演	总第 202 期（2008 年 5B）	前线狙击	26
星之海洋 4 最后的希望	角色扮演	总第 207 期（2008 年 8A）	新作短波	29
星之海洋 4 最后的希望	角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	64
星之海洋 4 最后的希望	角色扮演	总第 214 期（2008 年 11B）	前线狙击	23
星之海洋 4 最后的希望	角色扮演	总第 217 期（2009 年 1A）	前线狙击	34
摇滚乐队 2	音乐	总第 209 期（2008 年 9A）	新作短波	30
异灵	主视角射击	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	新作短波	107
益智之谜 战神的挑战	益智	总第 199 期（2008 年 4A）	游戏进行时	78
鹰击长空	射击	总第 204 期（2008 年 6B）	新作短波	38
鹰击长空	射击	总第 210 期（2008 年 9B）	前线狙击	26
战锤 战场进军	即时战略	总第 202 期（2008 年 5B）	新作短波	39
战地 恶人连	主视角射击	总第 206 期（2008 年 7B）	特快专递	64
战地 恶人连	主视角射击	总第 207 期（2008 年 8A）	黄金眼 REVIEW	100
战地双雄	动作射击	总第 198 期（2008 年 3B）	新作短波	51
战斗幻想曲	格斗	总第 201 期（2008 年 5A）	新作短波	40
战争机器 2	动作射击	总第 206 期（2008 年 7B）	前线狙击	5
战争机器 2	动作射击	总第 207 期（2008 年 8A）	前线狙击	20
战争机器 2	动作射击	总第 213 期（2008 年 11A）	攻略透解	35
战争机器 2	动作射击	总第 215 期（2008 年 12A）	黄金眼 REVIEW	108
这就是维加斯	动作	总第 202 期（2008 年 5B）	新作短波	36
真・三国无双 5 帝国	动作	总第 216 期（2008 年 12B）	新作短波	29
蜘蛛侠 暗影之网	动作	总第 206 期（2008 年 7B）	新作短波	37
职业进化足球 2009	体育	总第 209 期（2008 年 9A）	前线狙击	36
致命车手	动作	总第 202 期（2008 年 5B）	新作短波	39
致命格斗大战 DC 漫画英雄	格斗	总第 202 期（2008 年 5B）	新作短波	38
装甲八师	主视角射击	总第 200 期（2008 年 4B）	新作短波	70
装甲核心 for Answer	动作射击	总第 202 期（2008 年 5B）	攻略透解	59
装甲核心 for Answer	动作射击	总第 203 期（2008 年 6A）	黄金眼 REVIEW	46
捉鬼敢死队	动作	总第 216 期（2008 年 12B）	新作短波	31
诅咒	动作射击	总第 204 期（2008 年 6B）	新作短波	38
最后的神迹	角色扮演	总第 206 期（2008 年 7B）	前线狙击	30
最后的神迹	角色扮演	总第 209 期（2008 年 9A）	新作短波	45
最后的神迹	角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	66
最后的神迹	角色扮演	总第 216 期（2008 年 12B）	攻略透解	34
最后的神迹	角色扮演	总第 217 期（2009 年 1A）	研究中心	86
最终幻想 X III	角色扮演	总第 209 期（2008 年 9A）	前线狙击	40
最终幻想 X III	角色扮演	总第 212 期（2008 年 10B）	前线狙击	63
最终幻想 X III	角色扮演	总第 216 期（2008 年 12B）	前线狙击	16

黄金眼评分大汇总

从《游戏机实用技术》196・197 期～217 期，“黄金眼”栏目共对 274 款游戏进行了评分（多机种游戏分开计算），比上年度增加了 11 款；其中满分（30 分）游戏有《潜龙谍影 4 爱国者之枪》和《横行霸道 IV》，数量与上年度相同；比较有趣的是本年度没有 29 分的游戏，上年度则有 4 款游戏离满分仅一步之遥。“黄金珍藏”级别（27～30 分）的游戏共有 23 款，比上年度多 1 款，占到评分游戏总数的 8.39%；“热血推荐”级别（24～26 分）的游戏则有 75 款，与上年度相同，占游戏数量的 27.37%。20 分以下表现欠佳的游戏为 57 款，占总量的 20.80%，而上年度则有 82 款，占比超过了三成。因此，我们可以认为，2008 年度的游戏平均质量是高于 2007 年的。以下是全部 274 款游戏的评分情况。

游戏名称	机种	得分	所在期数	页码
AWAY 混乱的迷宫	NDS	20	总第 213 期（2008 年 11A）	16
阿瓦隆代码	NDS	21	总第 214 期（2008 年 11B）	36
孢子	NDS	21	总第 210 期（2008 年 9B）	38
波斯王子 堕落之王	NDS	18	总第 216 期（2008 年 12B）	33
超时空之钥	NDS	27	总第 215 期（2008 年 12A）	21
超执刀 2	NDS	22	总第 207 期（2008 年 8A）	99
传说的斯塔菲 对决 达伊鲁海贼团	NDS	18	总第 207 期（2008 年 8A）	99
创造球会 DS	NDS	23	总第 215 期（2008 年 12A）	23
刺客信条 埃塞尔编年史	NDS	16	总第 198 期（2008 年 3B）	26
大合奏！乐队兄弟 DX	NDS	25	总第 206 期（2008 年 7B）	40
哆啦 A 梦 大雄与绿巨人传 DS	NDS	23	总第 200 期（2008 年 4B）	73
恶魔城 被夺走的刻印	NDS	23	总第 213 期（2008 年 11A）	15
噩梦骑士	NDS	20	总第 211 期（2008 年 10A）	19
放课后少年	NDS	22	总第 198 期（2008 年 3B）	25
改造节奏大战 龙剑战记 2	NDS	17	总第 207 期（2008 年 8A）	99
高达之纹章	NDS	18	总第 203 期（2008 年 6A）	45
光辉圣约 2 意志	NDS	19	总第 204 期（2008 年 6B）	46
合金弹头 7	NDS	20	总第 207 期（2008 年 8A）	99
幻想水浒传 黄道十二宫	NDS	26	总第 217 期（2009 年 1A）	40
毁灭世界	NDS	21	总第 211 期（2008 年 10A）	19
火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑	NDS	24	总第 208 期（2008 年 8B）	35
火影忍者 疾风传 忍列传 II	NDS	15	总第 203 期（2008 年 6A）	45
吉他英雄 巡回演出	NDS	19	总第 206 期（2008 年 7B）	42
口袋妖怪 白金	NDS	23	总第 210 期（2008 年 9B）	38
来自深渊	NDS	20	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	108
莱顿教授与最后的时间旅行	NDS	25	总第 216 期（2008 年 12B）	32
蓝龙 PLUS	NDS	20	总第 210 期（2008 年 9B）	39
灵光守护者	NDS	24	总第 199 期（2008 年 4A）	42
令旗所向	NDS	21	总第 213 期（2008 年 11A）	16
流星洛克人 3	NDS	23	总第 215 期（2008 年 12A）	22
龙珠 DS	NDS	23	总第 210 期（2008 年 9B）	38
陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与 5 勇者	NDS	23	总第 217 期（2009 年 1A）	41
马里奥与索尼克 北京奥运会 DS	NDS	20	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	108
梦幻之星 ZERO	NDS	21	总第 217 期（2009 年 1A）	41
梦猫 DS	NDS	18	总第 203 期（2008 年 6A）	45
名侦探柯南 消失的博士与秩礁之塔	NDS	16	总第 203 期（2008 年 6A）	45
魔法工厂 2	NDS	21	总第 196・197 期（2008 年 2B3A）	108
魔界战记 魔界王子与红月	NDS	23	总第 207 期（2008 年 8A）	98
牧场物语 欢迎来到风之集市	NDS	22	总第 217 期（2009 年 1A）	41
牧场物语 闪耀太阳与伙伴们	NDS	20	总第 199 期（2008 年 4A）	43
你的勇者	NDS	22	总第 213 期（2008 年 11A）	15
女神侧身像 负罪者	NDS	24	总第 214 期（2008 年 11B）	35
前线任务 2089	NDS	20	总第 205 期（2008 年 7A）	35
忍者龙剑传 龙剑	NDS	25	总第 200 期（2008 年 4B）	72
三国志大战・天	NDS	21	总第 209 期（2008 年 9A）	35
闪电十一人	NDS	23	总第 209 期（2008 年 9A）	34
时间空洞	NDS	17	总第 200 期（2008 年 4B）	74
世界树迷宫 II 诸王的圣杯	NDS	24	总第 198 期（2008 年 3B）	25
思乡之风	NDS	22	总第 214 期（2008 年 11B）	35
索尼克编年史 黑暗兄弟会	NDS	21	总第 211 期（2008 年 10A）	18
太鼓之达人 DS 七岛大冒险	NDS	21	总第 202 期（2008 年 5B）	40
我们是化石挖掘者	NDS	22	总第 203 期（2008 年 6A）	45
无限的边境 超级机器人大战原创世纪传奇	NDS	21	总第 205 期（2008 年 7A）	35
西格玛倍音	NDS	24	总第 209 期（2008 年 9A）	34
戏剧迷宫 樱大战 缘因有你	NDS	21	总第 200 期（2008 年 4B）	73
仙境传说 DS	NDS	20	总第 217 期（2009 年 1A）	42
心灵传说	NDS	24	总第 217 期（2009 年 1A）	40
星之卡比 极端超华丽	NDS	26	总第 214 期（2008 年 11B）	35
旋律天国 金	NDS	26	总第 208 期（2008 年 8B）	34
影之传说 2	NDS	22	总第 200 期（2008 年 4B）	73
勇者斗恶龙 V 天空的新娘	NDS	25	总第 207 期（2008 年 8A）	98
召唤之夜	NDS	20	总第 203 期（2008 年 6A）	44
Fate/无限代码	PS2	23	总第 217 期（2009 年 1A）	41
J 联盟 胜利十一人 2008 俱乐部锦标赛	PS2	21	总第 209 期（2008 年 9A）	34
超级机器人大战 Z	PS2	27	总第 211 期（2008 年 10A）	18
反叛的鲁鲁修 失去的色彩	PS2	17	总第 201 期（2008 年 5A）	13
粉红毒血	PS2	23	总第 198 期（2008 年 3B）	25
高达无双 特别版	PS2	22	总第 199 期（2008 年 4A）	43
高达无双 2	PS2	24	总第 217 期（2009 年 1A）	41
格斗之王 98 终极之战	PS2	24	总第 206 期（2008 年 7B）	41
葛叶雷道对阿巴顿王	PS2	24	总第 213 期（2008 年 11A）	15
鬼屋魔影	PS2	17	总第 206 期（2008 年 7B）	42
寂静岭 起源	PS2	19	总第 200 期（2008 年 4B）	74
凉宫春日的迷惑	PS2	21	总第 198 期（2008 年 3B）	25
龙珠 Z 无限世界	PS2	21	总第 214 期（2008 年 11B）	36
玛娜传奇 2 没落学院与炼金术士们	PS2	26	总第 205 期（2008 年 7A）	34
女神异闻录 PERSONA 4	PS2	24	总第 207 期（2008 年 8A）	98
日升战役	PS2	19	总第 202 期（2008 年 5B）	40
瑞奇与叮当 尺寸事件	PS2	19	总第 200 期（2008 年 4B）	74
摔角天使 生存者 2	PS2	22	总第 214 期（2008 年 11B）	36
宿命传说 导演剪辑版	PS2	23	总第 198 期（2008 年 3B）	26
无双大蛇 魔王再临	PS2	24	总第 201 期（2008 年 5A）	12
遥远的时空中 4	PS2	20	总第 206 期（2008 年 7B）	41
战国 BASARA X	PS2	20	总第 206 期（2008 年 7B）	41
真・三国无双 5 特别版	PS2	18	总第 212 期（2008 年 10B）	115
007 大破量子危机	PS3	22	总第 214 期（2008 年 11B）	35
FIFA 09	PS3	26	总第 212 期（2008 年 10B）	114
FIFA 街头足球 3	PS3	19	总第 199 期（2008 年 4A）	43
NBA 2K9	PS3	25	总第 212 期（2008 年 10B）	114
暗之领域	PS3	16	总第 201 期（2008 年 5A）	13
波斯王子	PS3	24	总第 216 期（2008 年 12B）	32
薄雾	PS3	18	总第 204 期（2008 年 6B）	46

游戏名称	机种	得分	所在期数	页码
彩虹六号 维加斯 2	PS3	24	总第 200 期（2008 年 4B）	72
打人要打脸	PS3	14	总第 210 期（2008 年 9B）	39
抵抗 2	PS3	27	总第 214 期（2008 年 11B）	34
谍影重重	PS3	24	总第 205 期（2008 年 7A）	34
非洲	PS3	19	总第 209 期（2008 年 9A）	35
钢铁侠	PS3	18	总第 203 期（2008 年 6A）	45
高达无双 2	PS3	26	总第 217 期（2009 年 1A）	40
孤岛惊魂 2	PS3	24	总第 213 期（2008 年 11A）	15
古墓丽影 地下世界	PS3	24	总第 215 期（2008 年 12A）	22
雇佣兵 2 战火纷飞	PS3	20	总第 209 期（2008 年 9A）	35
鬼泣 4	PS3	27	总第 198 期（2008 年 3B）	24
海洋假期 堡礁秘辛	PS3	22	总第 215 期（2008 年 12A）	23
黑道圣徒 2	PS3	23	总第 212 期（2008 年 10B）	115
横行霸道 Ⅳ	PS3	30	总第 203 期（2008 年 6A）	44
火爆狂飙 天堂	PS3	24	总第 198 期（2008 年 3B）	24
火影忍者 终极忍者风暴	PS3	24	总第 216 期（2008 年 12B）	33
机车风暴 太平洋裂谷	PS3	28	总第 214 期（2008 年 11B）	34
极品飞车 秘密行动	PS3	21	总第 215 期（2008 年 12A）	23
极速赛车手 起跑点	PS3	24	总第 205 期（2008 年 7A）	35
寂静岭 归乡	PS3	21	总第 211 期（2008 年 10A）	19
剑、魔法与学院	PS3	19	总第 206 期（2008 年 7B）	42
镜之边缘	PS3	25	总第 215 期（2008 年 12A）	21
恐龙猎人	PS3	19	总第 198 期（2008 年 3B）	26
乐高蝙蝠侠	PS3	19	总第 211 期（2008 年 10A）	19
乐高印第安纳 · 琼斯	PS3	21	总第 206 期（2008 年 7B）	41
泪洒三重冠	PS3	23	总第 207 期（2008 年 8A）	98
裂痕	PS3	21	总第 212 期（2008 年 10B）	115
灵魂能力 Ⅳ	PS3	28	总第 208 期（2008 年 8B）	34
龙珠 Z 界限突破	PS3	24	总第 205 期（2008 年 7A）	35
迷失 穿越多莫斯	PS3	21	总第 199 期（2008 年 4A）	43
魔界战记 3	PS3	22	总第 198 期（2008 年 3B）	25
末日战争	PS3	19	总第 214 期（2008 年 11B）	36
欧洲足球锦标赛 2008	PS3	23	总第 203 期（2008 年 6A）	44
潜龙谍影 4 爱国者之枪	PS3	30	总第 205 期（2008 年 7A）	34
如龙 见参	PS3	26	总第 199 期（2008 年 4A）	42
杀戮俱乐部	PS3	23	总第 201 期（2008 年 5A）	12
上旋高手 3	PS3	21	总第 206 期（2008 年 7B）	41
使命召唤 战火世界	PS3	27	总第 214 期（2008 年 11B）	34
侍道 3	PS3	22	总第 215 期（2008 年 12A）	23
死魂曲 新生	PS3	24	总第 208 期（2008 年 8B）	35
死亡空间	PS3	26	总第 213 期（2008 年 11A）	14
死刑犯 2 充血	PS3	22	总第 200 期（2008 年 4B）	73
索尼克 释放	PS3	23	总第 216 期（2008 年 12B）	33
头文字 D 最速传说	PS3	22	总第 207 期（2008 年 8A）	99
完美机车	PS3	25	总第 211 期（2008 年 10A）	18
维京战神 神宫之战	PS3	22	总第 201 期（2008 年 5A）	13
无限回廊	PS3	22	总第 200 期（2008 年 4B）	73
小小大星球	PS3	27	总第 214 期（2008 年 11B）	34
星球大战 原力释放	PS3	24	总第 210 期（2008 年 9B）	38
亚尔古之崛起	PS3	18	总第 217 期（2009 年 1A）	42
战场的女武神	PS3	26	总第 202 期（2008 年 5B）	40
战地双雄	PS3	24	总第 199 期（2008 年 4A）	42
战斧 兽骑士	PS3	18	总第 212 期（2008 年 10B）	115
战火兄弟连 地狱之路	PS3	22	总第 211 期（2008 年 10A）	18
职业进化足球 2009	PS3	27	总第 212 期（2008 年 10B）	114
转折点 自由的陨落	PS3	15	总第 200 期（2008 年 4B）	74
装甲核心 for Answer	PS3	24	总第 200 期（2008 年 4B）	72
DJMAX 携带版 酷懒之味	PSP	24	总第 213 期（2008 年 11A）	14
N+	PSP	21	总第 209 期（2008 年 9A）	35
超级机器人大战 A 携带版	PSP	24	总第 206 期（2008 年 7B）	40
超时空要塞 王牌边界	PSP	23	总第 212 期（2008 年 10B）	114
大力工头 晚霞大工物语	PSP	17	总第 204 期（2008 年 6B）	46
反叛的鲁鲁修 失去的色彩	PSP	18	总第 201 期（2008 年 5A）	13
高达 战斗领域	PSP	22	总第 207 期（2008 年 8A）	99
怪物猎人 携带版 2nd G	PSP	27	总第 201 期（2008 年 5A）	12
机动战士高达 高达对高达	PSP	22	总第 215 期（2008 年 12A）	23
机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁	PSP	24	总第 198 期（2008 年 3B）	24
加雷特编年史 红辉的魔石	PSP	23	总第 213 期（2008 年 11A）	15
乐克乐克 2	PSP	24	总第 214 期（2008 年 11B）	35
梦幻之星 携带版	PSP	27	总第 208 期（2008 年 8B）	34
密域奇魂 伊底亚传承	PSP	19	总第 198 期（2008 年 3B）	26
魔唤精灵 携带版	PSP	23	总第 203 期（2008 年 6A）	44
啪嗒嘭 2	PSP	28	总第 216 期（2008 年 12B）	32
普利尼 俺当主角行吗?	PSP	22	总第 215 期（2008 年 12A）	23
双星物语	PSP	24	总第 217 期（2009 年 1A）	41
死神 BLEACH 灵魂升温 5	PSP	19	总第 204 期（2008 年 6B）	46
瓦尔哈拉骑士 2	PSP	19	总第 205 期（2008 年 7A）	35
我的造型师	PSP	18	总第 198 期（2008 年 3B）	26
无双大蛇	PSP	22	总第 198 期（2008 年 3B）	25
无双大蛇 魔王再临	PSP	24	总第 215 期（2008 年 12A）	22
无限回廊	PSP	21	总第 200 期（2008 年 4B）	74
星之海洋 二度进化	PSP	24	总第 201 期（2008 年 5A）	12
喧哗番长 3 全国制霸	PSP	20	总第 216 期（2008 年 12B）	33
异说 最终幻想	PSP	26	总第 217 期（2009 年 1A）	40
英雄传说 空之轨迹 3	PSP	23	总第 209 期（2008 年 9A）	34
勇者别嚣张 or2	PSP	22	总第 212 期（2008 年 10B）	115
战神 奥林匹斯之链	PSP	28	总第 199 期（2008 年 4A）	42
重生传说	PSP	23	总第 200 期（2008 年 4B）	72
428 被封锁的涩谷	Wii	24	总第 216 期（2008 年 12B）	32
Wii Music	Wii	16	总第 213 期（2008 年 11A）	16
彩虹队长	Wii	21	总第 210 期（2008 年 9B）	39
超执刀 新血	Wii	21	总第 196 · 197 期（2008 年 2B3A）	108

游戏名称	机种	得分	所在期数	页码
动物之森 城市人	Wii	24	总第 215 期（2008 年 12A）	21
风来的西林 3 机关屋中沉睡的公主	Wii	25	总第 206 期（2008 年 7B）	40
风之克罗诺亚 通往幻梦界之门	Wii	23	总第 216 期（2008 年 12B）	33
鬼屋魔影	Wii	17	总第 206 期（2008 年 7B）	41
海贼王 无尽巡游 第一章 随波荡漾的秘宝	Wii	21	总第 210 期（2008 年 9B）	39
空中杀手 无罪王牌	Wii	22	总第 213 期（2008 年 11A）	16
快乐舞动	Wii	20	总第 214 期（2008 年 11B）	36
零 月蚀的假面	Wii	25	总第 208 期（2008 年 8B）	35
龙之子 VS Capcom 乱世英雄	Wii	16	总第 217 期（2009 年 1A）	42
马里奥赛车 Wii	Wii	27	总第 202 期（2008 年 5B）	40
迷失蔚蓝 Wii	Wii	20	总第 208 期（2008 年 8B）	35
让我们敲打	Wii	20	总第 217 期（2009 年 1A）	42
任天堂全明星大乱斗 X	Wii	28	总第 198 期（2008 年 3B）	24
十大运动	Wii	16	总第 201 期（2008 年 5A）	13
世嘉超级明星网球	Wii	22	总第 200 期（2008 年 4B）	73
世界足球 胜利十一人 灵魂人物 2008	Wii	22	总第 199 期（2008 年 4A）	43
死亡之屋 2&3 Return	Wii	20	总第 200 期（2008 年 4B）	74
太鼓之达人 Wii	Wii	19	总第 217 期（2009 年 1A）	42
天灾 危机之日	Wii	20	总第 211 期（2008 年 10A）	19
天诛 4	Wii	20	总第 213 期（2008 年 11A）	16
瓦里奥大陆 摇摆	Wii	24	总第 208 期（2008 年 8B）	35
遥远的时空中 4	Wii	20	总第 206 期（2008 年 7B）	41
御姐武戏 Revolution	Wii	16	总第 198 期（2008 年 3B）	26
007 大破量子危机	X360	22	总第 214 期（2008 年 11B）	35
FIFA 09	X360	26	总第 212 期（2008 年 10B）	114
FIFA 街头足球 3	X360	19	总第 199 期（2008 年 4A）	43
NBA 2K9	X360	25	总第 212 期（2008 年 10B）	114
暗之领域	X360	16	总第 201 期（2008 年 5A）	13
斑卓熊大冒险 3	X360	23	总第 216 期（2008 年 12B）	33
波斯王子	X360	24	总第 216 期（2008 年 12B）	32
薄暮传说	X360	26	总第 208 期（2008 年 8B）	34
彩虹六号 维加斯 2	X360	24	总第 200 期（2008 年 4B）	72
打人要打脸	X360	14	总第 210 期（2008 年 9B）	39
谍影重重	X360	24	总第 205 期（2008 年 7A）	34
钢铁侠	X360	18	总第 203 期（2008 年 6A）	45
高达无双 2	X360	26	总第 217 期（2009 年 1A）	40
功夫熊猫	X360	19	总第 205 期（2008 年 7A）	35
孤岛惊魂 2	X360	24	总第 213 期（2008 年 11A）	15
古墓丽影 地下世界	X360	24	总第 215 期（2008 年 12A）	22
雇佣兵 2 战火纷飞	X360	20	总第 209 期（2008 年 9A）	35
鬼泣 4	X360	27	总第 198 期（2008 年 3B）	24
鬼屋魔影	X360	19	总第 206 期（2008 年 7B）	42
黑道圣徒 2	X360	23	总第 212 期（2008 年 10B）	115
横行霸道 Ⅳ	X360	30	总第 203 期（2008 年 6A）	44
毁灭全人类 法隆之路	X360	12	总第 216 期（2008 年 12B）	33
火爆狂飙 天堂	X360	24	总第 198 期（2008 年 3B）	24
火影忍者 破碎的羁绊	X360	23	总第 215 期（2008 年 12A）	22
机动战士高达 特洛伊行动	X360	19	总第 206 期（2008 年 7B）	42
极品飞车 秘密行动	X360	21	总第 215 期（2008 年 12A）	23
极速赛车手 起跑点	X360	24	总第 205 期（2008 年 7A）	35
寂静岭 归乡	X360	21	总第 211 期（2008 年 10A）	19
镜之边缘	X360	25	总第 215 期（2008 年 12A）	21
恐龙猎人	X360	19	总第 198 期（2008 年 3B）	26
乐高蝙蝠侠	X360	19	总第 211 期（2008 年 10A）	19
乐高印第安纳 · 琼斯	X360	21	总第 206 期（2008 年 7B）	41
雷电 ACES	X360	20	总第 201 期（2008 年 5A）	13
裂痕	X360	21	总第 212 期（2008 年 10B）	115
灵魂能力 Ⅳ	X360	28	总第 208 期（2008 年 8B）	34
龙珠 Z 界限突破	X360	24	总第 205 期（2008 年 7A）	35
迷失 穿越多莫斯	X360	21	总第 199 期（2008 年 4A）	43
末日战争	X360	19	总第 214 期（2008 年 11B）	36
欧洲足球锦标赛 2008	X360	23	总第 203 期（2008 年 6A）	44
偶像大师 Live For You !	X360	20	总第 199 期（2008 年 4A）	43
求生之路	X360	22	总第 215 期（2008 年 12A）	22
忍者龙剑传 Ⅱ	X360	26	总第 205 期（2008 年 7A）	34
杀戮俱乐部	X360	23	总第 201 期（2008 年 5A）	12
上旋高手 3	X360	21	总第 206 期（2008 年 7B）	41
神鬼寓言 Ⅱ	X360	26	总第 213 期（2008 年 11A）	14
失落的星球 殖民地	X360	21	总第 205 期（2008 年 7A）	35
使命召唤 战火世界	X360	27	总第 214 期（2008 年 11B）	34
死亡空间	X360	26	总第 213 期（2008 年 11A）	14
死刑犯 2 充血	X360	22	总第 200 期（2008 年 4B）	73
索尼克 释放	X360	23	总第 216 期（2008 年 12B）	33
完美机车	X360	25	总第 211 期（2008 年 10A）	18
维京战神 神宫之战	X360	22	总第 201 期（2008 年 5A）	13
无间战神	X360	20	总第 209 期（2008 年 9A）	35
无尽的未知	X360	21	总第 210 期（2008 年 9B）	39
星球大战 原力释放	X360	24	总第 210 期（2008 年 9B）	38
亚尔古之崛起	X360	18	总第 217 期（2009 年 1A）	42
宇宙战争	X360	21	总第 201 期（2008 年 5A）	13
战地 恶人连	X360	25	总第 206 期（2008 年 7B）	40
战地双雄	X360	24	总第 199 期（2008 年 4A）	42
战斗幻想曲	X360	19	总第 206 期（2008 年 7B）	42
战斧 兽骑士	X360	18	总第 212 期（2008 年 10B）	115
战火兄弟连 地狱之路	X360	22	总第 211 期（2008 年 10A）	18
战争机器 2	X360	27	总第 213 期（2008 年 11A）	14
职业进化足球 2009	X360	27	总第 212 期（2008 年 10B）	114
转折点 自由的陨落	X360	15	总第 200 期（2008 年 4B）	74
装甲核心 for Answer	X360	24	总第 200 期（2008 年 4B）	72
最后的神迹	X360	25	总第 215 期（2008 年 12A）	21

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

表中红色字体为受注目游戏

- 本表所收录的游戏发售时间为：2009年1月12日～2009年3月31日。
- 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- 游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2009年1月9日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	683.63元人民币
100日元	7.48元人民币
100欧元	933.80元人民币
100港币	88.13元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。表中橙色字体为下载游戏。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

虽然今年春节期间各大机种上的游戏不多，但是1月22日推出的两款中文游戏《啪嗒嘭2》和《勇者别嚣张2or》还是值得关注的，喜欢这两个游戏但又因为语言障碍而不得不放弃的玩家不妨借着中文版的机会好好体验一下这两个创意之作。Wii的《凉宫春日的激动》想必也会让不少“凉宫迷”激动一番。玩家可以趁着春节的假期养精蓄锐，因为春节过后的2月和3月将会有大批重量级游戏登场。

01.15 女神异闻录 恶魔幸存者

NDS 策略角色扮演 ■Atlus ■4980日元 ■无对应周边 12岁以上玩家对应 CERO B 推荐度 B



本作是以突然被路障封锁与外界隔绝并出现“恶魔”的东京为舞台的策略角色扮演游戏，故事讲述大量的人们被困在闭锁的东京市内，为了生存人们开始因为争夺食物而相互残杀，同时人类也成为了恶魔们猎食的目标，昔日繁华的东京陷入七日后即将崩溃的极限状态。游戏的主人公们通过便携式游戏机“COMP”与恶魔达成契约，并利用恶魔之力与成群的恶魔以及暴走状态下的人类战斗。本作一反传统以战旗式游戏的表现手法来表现《女神异闻录》系列”的世界观，人设依然由金子一马负责。



01.22 FRAGILE 再见月之废墟

Wii 角色扮演 ■NBGI ■6800日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 CERO A 推荐度 B



本作是以人类灭绝后的世界为舞台，描写主人公寻找幸存同伴的故事。玩家要与主人公一起，在探索的过程中找出成千上万的居民神秘失踪，小镇荒废为废墟的幕后真相。在探索废墟的过程中，玩家还将面对隐藏在黑暗阴影中恐怖恶灵的袭击。在一次次击退恶灵，利用电灯、金属探测器等废墟中遗留的道具装备寻找隐藏秘密的过程中，逐步了解隐藏在废墟中那不为人知的故事。游戏中的“篝火”是关键设定，玩家除了可以使用它对“谜之道具”进行鉴定之外，还可以回复体力以及进行存档等动作。



XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年1月					
13日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	59.99美元
20日	街头滑板2	Skate 2	EA	体育	59.99美元
20日	激情滑雪	Stoked	Destineer	体育	美版未定
26日	MLB前厅部经理	MLB Front Office Manager	2K Sports	模拟经营	美版未定
27日	爆炸头武士	Afro Samurai	NBGI	动作	59.99美元
29日	决心 羁绊地狱群 EXTRA	ケツイ－绊地狱たち－EXTRA	5pb.	射击	6800日元
29日	忍者之刃	Ninja Blade	From Software	动作	6800日元
2009年2月					
10日	灵异恐惧2 起源计划	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros.	主视角射击	59.99美元
10日	刀锋传奇	X-Blades	SouthPeak	动作射击	59.99美元
10日	世嘉MD终极收藏	Sonic's Ultimate Genesis Collection	SEGA	–	美版未定
12日	街头霸王IV	Street Fighter IV	Capcom	格斗	7990日元
16日	汽车驾驶员	Wheelman	Midway	竞速	59.99美元
17日	职业赛车	RacePro	Atari	竞速	59.99美元
17日	横行霸道IV 迷失与诅咒	Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned	Rockstar	动作	美版未定
19日	九十九夜II	Ninety-Nine Nights II	Microsoft	动作	7800日元
19日	星之海洋4 最后的希望	Star Ocean 4: The Last Hope	Square Enix	角色扮演	8500日元
19日	恋爱射击200X	Shooting Love. 200X	Triangle Service	射击	6800日元
24日	50美分 血战沙场	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99美元
24日	教父II	The Godfather II	EA	动作	59.99美元
26日	光环战争	Halo Wars	Microsoft	即时战略	7800日元
26日	侍道3	侍道3	Spike	动作	6800日元
26日	混沌思绪诺亚	Chaos;Head Noah	5pb.	文字冒险	6800日元
2009年3月					
2日	弹震症2 血路	ShellShock 2: Blood Trails	Eidos	动作射击	59.99美元
2日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
3日	吃我的枪子 马特·哈泽德回归	Eat Lead: The Return of Matt Hazard	D3	动作射击	49.99美元
3日	MLB 09	MLB 09: The Show	SCE	体育	59.99美元
5日	生化危机5	BioHazard 5	Capcom	动作	7800日元
15日	打击力量 红色细胞	Strike Force Red Cell	Graffiti Entertainment	主视角射击	59.99美元
24日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	59.99美元
24日	风暴觉醒	Stormrise	SEGA	即时战略	59.99美元
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐	美版未定
29日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作	59.99美元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年1月					
12日	邻居游戏	Neighborhood Games	THQ	模拟经营	29.99美元
20日	麋鹿猎人	Deer Drive	Mastiff	动作射击	美版未定
21日	模拟动物	SimAnimals	EA	模拟育成	49.99美元
22日	凉宫春日的激动	凉宫ハルヒの激动	角川书店	文字冒险	6800日元
22日	FRAGILE 再见月之废墟	FRAGILE～さよなら月の废墟～	NBGI	角色扮演	6800日元
29日	最终幻想 水晶编年史 时之回声	Final Fantasty Crystal Chronicles Echoes of Time	Square Enix	动作角色扮演	4800日元
2009年2月					
2日	美式儿童橄榄球	Kidz Sports: American Football	Destineer	体育	美版未定
5日	异色代码 R记忆之门	アナザーコード R记忆の扉	Nintendo	动作冒险	5800日元
9日	致命生物	Deadly Creatures	THQ	动作	49.99美元
10日	死亡之屋 赶尽杀绝	The House of the Dead: Overkill	SEGA	射击	49.99美元
17日	勇者 武士传奇	Brave: A Warrior's Tale	SouthPeak Games	动作	49.99美元
17日	武术 卡泼卫勒舞战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗	29.99美元
19日	丧尸围城 丧尸的祭品	Dead Rising: Chop Til You Drop	Capcom	动作	6800日元
26日	海贼王 无尽巡游 章节2 觉醒的勇者	ONE PIECE UNLIMITED CRUISE エピソード2 目覚める勇者	NBGI	动作冒险	6800日元
2009年3月					
10日	梦幻水族馆	Fantasy Aquarium	Destineer	模拟育成	29.99美元
10日	实习医生格蕾	Grey's Anatomy	Ubisoft	动作	美版未定
12日	灵武战记 Wii	Phantom Brave Wii	日本一	策略角色扮演	6800日元
12日	索尼克与黑暗骑士	Sonic and the Black Knight	SEGA	平台动作	6800日元
26日	凉宫春日的并列	凉宫ハルヒの并列	SEGA	文字冒险	6800日元
29日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作	49.99美元
31日	海底指挥官	Ocean Commander	Cyber Planet	射击	29.99美元

PLAYSTATION2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2009年1月					
15日	神曲奏界 THE BLACK 1&2章	神曲奏界ポリフォニカ THE BLACK EPISODE 1&2	Prototype	文字冒险	2800日元
22日	爱神有约G.P. 学园公主	Piaキャロットへようこそ! G.P. 学园プリンセス	GN Software	文字冒险	6980日元
29日	不确定世界的侦探绅士 恶行双麻的事件档案	不确定世界の侦探绅士 ～恶行双麻の事件ファイル～	Abel	文字冒险	6800日元
29日	遥远的时空中 梦之浮桥 特别版	遥かなる时空の中で 梦の浮桥 Sepcial	Koei	文字冒险	6800日元
29日	噬魂师 战斗共鸣	ソウルイーター バトルレゾナンス	NBGI	格斗	5800日元
29日	世界足球 胜利十一人 2009	World Soccer Winning Eleven 2009	Konami	体育	6800日元
2009年2月					
2日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作冒险	29.99美元
12日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威V	NBGI	策略	6800日元
17日	武术 卡泼卫勒舞战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗	29.99美元
19日	Clear 清风拂过的山丘	Clear 新しい风の吹く丘で	Sweets	文字冒险	6800日元
19日	新宿之狼	新宿の狼	Spike	动作	4980日元
19日	苏醒神光	Sacred Blaze	Flight-Plan	策略角色扮演	6800日元
26日	白虎万事屋事件簿	ヒャッコ よろずや事件薄!	5pb.	文字冒险	6980日元
2009年3月					
2日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	49.99美元
3日	MLB 09	MLB 09: The Show	SCE	体育	49.99美元
5日	超级机器人大战Z 特别盘	スーパーロボット大战Z スペシャルディスク	NBGI	策略角色扮演	4980日元
12日	银河天使II 永劫回归之时	ギャラクシーエンジェルII 永劫回归の时	Broccoli	文字冒险	7800日元
26日	战国天下统一	战国天下统一	System Soft	策略	6800日元
29日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作	49.99美元

发售日变更游戏

■圣域2 堕落天使(PS3/X360) 2009年2月17日延至2009年3月24日；■这就是维加斯(PS3/X360) 2009年3月2日延至2009年5月4日；■异色代码 R记忆之门(Wii) 2009年1月22日延至2009年2月5日

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2009年1月			
13日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	29.99美元
15日	女神异闻录 恶魔幸存者	女神异闻录 Devil Survivor	Atlus	策略角色扮演	4980日元
15日	DS占卜生活	DS占い生活	Nintendo	实用软件	3800日元
22日	犬神家一族	犬神家の一族	FromSoftware	文字冒险	4800日元
22日	怪物赛跑	Monster ☆ Racer	Koei	竞速	4800日元
27日	模拟动物	SimAnimals	EA	模拟育成	29.99美元
29日	最终幻想 水晶编年史 时之回声	Final Fantasy Crystal Chronicles Echoes of Time	Square Enix	动作角色扮演	4800日元
29日	安妮的工作室 塞拉岛的炼金术士	アニーのアトリエ～セラ島の炼金术士～	Gust	角色扮演	4800日元
29日	闪耀行动 小瓦强大冒险	ひらめきアクション ちびっこワギャンの大きな冒险	NBGI	益智	4800日元
29日	吸血鬼骑士DS	ヴァンパイア骑士DS	D3 Publisher	文字冒险	5200日元
		2009年2月			
5日	樱桃小丸子DS 小丸子之城	ちびまる子ちゃんDS まるちゃんのまち	NBGI	文字冒险	4800日元
5日	命运链接	デスティニーリンクス	NBGI	动作角色扮演	4800日元
5日	名侦探柯南与金田一少年的事件薄 偶遇的两位名侦探	名侦探コナン&金田一少年の事件簿 めぐりあう2人の名侦探	NBGI	文字冒险	4800日元
11日	马里奥与路奇RPG3	Mario & Luigi RPG 3!!!	Nintendo	角色扮演	4800日元
12日	侦探 神宫寺三郎DS 被伏的真实	探侦 神宫寺三郎DS 伏せられた真实	Arc Systems Work	文字冒险	3800日元
19日	光明力量 羽翼	Shining Force Feather	SEGA	策略角色扮演	4980日元
26日	舞龙	Dragon Dance	Success	动作	3800日元
		2009年3月			
5日	海胆面包人DS	スカシカシパンマンDS「しょこたん」こと中川翔子プロデュース	Interchannel	益智	4800日元
5日	七龙战记	7Dragon	SEGA	角色扮演	4800日元
26日	狗会社DS	いぬ会社DS	CyberFront	模拟育成	4800日元
26日	凉宫春日的直列	凉宫ハルヒの直列	SEGA	文字冒险	4800日元
28日	勇者斗恶龙IX	Dragon Quest IX	Square Enix	角色扮演	5980日元

PLAYSTATION Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2009年1月			
22日	北斗神拳 拉欧外传 天之霸王	北斗の拳 ラオ外传 天の外传	interchannel	动作	4800日元
22日	龙士传说 无限 加强版	ジルオール インフィニット プラス	Koei	角色扮演	4800日元
25日	我们的生存游戏 携带版	俺たちのサバゲー ポータブル	Bestmedia	动作	4800日元
29日	世界传说 光明神话2	テイルズ オブ ワールド レディアント マイソロジー2	NBGI	角色扮演	5200日元
29日	秋之回忆5 中断的底片	メモリーズオフ #5 とぎれたフィルム	5pb.	文字冒险	4800日元
29日	噬魂师 战斗共鸣	ソウルイーター バトルレゾナンス	NBGI	格斗	4800日元
		2009年2月			
5日	远隔搜查 真相的23天	远隔搜查 真实への23日间	SCE	文字冒险	4980日元
12日	机动战士高达 基连的野望 阿克西斯的威胁V	机动战士ガンダム ギレンの野望 アクシズの胁威V	NBGI	策略	5500日元
12日	天诛4	天诛4	From Software	动作	4800日元
17日	功夫 卡普埃拉战士	Martial Arts: Capoeira Fighters	Graffiti	格斗	29.99美元
19日	偶像大师SP 完美之日	アイドマスタ-SP パーフェクトサン	NBGI	模拟育成	4800日元
19日	偶像大师SP 思念之月	アイドマスタ-SP ミッシングムーン	NBGI	模拟育成	4800日元
19日	偶像大师SP 神奇之星	アイドマスタ-SP ワンダリングスター	NBGI	模拟育成	4800日元
26日	真·三国无双 联合突袭	真·三国无双 Multi Raid	Koei	动作	4800日元
26日	金色琴弦2 加强版	金色のコルダ2f	Koei	文字冒险	5280日元
26日	舞龙	Dragon Dance	Success	动作	3800日元
26日	你的秋之回忆 女生版	ユアーメモリーズオフ ～Girl's Style～	5pb.	文字冒险	4800日元
		2009年3月			
12日	抵抗 惩罚	Resistance 报复の刻	SCE	动作射击	4980日元
19日	零·超兄贵	零·超兄贵	GungHo	射击	5800日元
19日	牧场物语 蜜糖村与村民们的愿望	牧场物语 シュガー村とみんなの愿い	MMV	模拟经营	4980日元
19日	撼天神塔 黑暗再临	Brandish: Dark Revenant	Falcom	动作角色扮演	4800日元
19日	梦想灯笼	梦想灯笼	日本一	文字冒险	4800日元
26日	机动战士高达 战场之绊 携带版	机动战士ガンダム 战场の绊ポータブル	NBGI	动作射击	5800日元
26日	战国天下统一	战国天下统一	System Soft	策略	5800日元
26日	魔界战记2 携带版	魔界战记ディスガイア2 ポータブル	日本一	策略角色扮演	4800日元

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2009年1月			
13日	指环王 征服	The Lord of the Rings: Conquest	EA	动作	59.99美元
21日	街头滑板2	Skate 2	EA	体育	59.99美元
26日	MLB前厅部经理	MLB Front Office Manager	2K Sports	模拟经营	美版未定
27日	爆炸头武士	Afro Samurai	NBGI	动作	59.99美元
29日	伸缩小子	Noby Noby Boy	NBGI	动作	110港币
		2009年2月			
5日	恶魔之魂	Demon's Soul	SCE	动作角色扮演	6980日元
10日	灵异恐惧2 起源计划	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros.	主视角射击	59.99美元
10日	刀锋传奇	X-Blades	SouthPeak	动作射击	59.99美元
10日	世嘉MD终极收藏	Sonic's Ultimate Genesis Collection	SEGA	—	美版未定
12日	街头霸王IV	Street Fighter IV	Capcom	格斗	7990日元
16日	汽车驾驶员	Wheelman	Midway	竞速	59.99美元
24日	50美分 血战沙场	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	动作射击	59.99美元
24日	教父II	The Godfather II	EA	动作	59.99美元
26日	如龙3	龙が如く3	SEGA	动作	7980日元
27日	杀戮地带2	Killzone 2	SCE	主视角射击	59.99美元
		2009年3月			
2日	弹震症2 血路	ShellShock 2: Blood Trails	Eidos	动作射击	59.99美元
2日	美国职业棒球大联盟 2K9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
3日	脑力挑战 豪华版	Brain Challenge Deluxe	Ubisoft	益智	19.99美元
3日	吃我的枪子 马特·哈泽德回归	Eat Lead: The Return of Matt Hazard	D3	动作射击	49.99美元
3日	MLB 09	MLB 09: The Show	SCE	体育	59.99美元
5日	生化危机5	BioHazard 5	Capcom	动作	7800日元
12日	无双大蛇Z	无双オロチZ	Koei	动作	7200日元
24日	圣域2 堕落天使	Sacred 2: Fallen Angel	cdv Software	动作角色扮演	59.99美元
24日	风暴觉醒	Stormrise	SEGA	即时战略	59.99美元
29日	吉他英雄 金属制品	Guitar Hero: Metallica	Activision	音乐	美版未定
29日	怪物大战外星人	Monsters vs. Aliens	Activision	动作	59.99美元
30日	燃烧丧尸	Burn Zombie Burn!	Pinnacle	动作射击	59.99美元

01.29 最终幻想水晶编年史 时之回声

NDS 动作角色扮演 ■Square Enix ■4800日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 推荐度 A



游戏的基本系统沿用了《最终幻想水晶编年史 命运指轮》的设定，玩家仍然可以从四个种族中选择其一创建个性角色，单独或和好友联机来完成游戏的故事模式。随着主线流程的发展，游戏中会陆续出现丰富的支线任务供玩家挑战，而对于没有条件联机的玩家，游戏中也可以在公会中雇佣自己设定的同伴来弥补这个遗憾，让自己的队伍永远充满个性。另外本作还会同时发售Wii版，除了操作方式会根据主机的特性发生更改外，Wii版最大的优势就是能自由调节NDS上下屏幕所显示的游戏画面大小。



01.29 忍者之刃

X360 动作 ■From Software ■6800日元 ■无对应周边 17岁以上玩家对应 推荐度 B



本作将是一款以现代东京为舞台的忍者题材动作游戏，玩家在游戏中可以控制主角在高楼林立的城市中斩杀怪物。游戏的制作班底非常豪华：《失落的星球》的设计者负责游戏开发，音乐则是由曾为《MGS3》和《如龙2》编写音乐的制作人负责，过场动画的制作交给了日本首屈一指的动画公司Production I.G.。游戏中玩家可以随时切换几种武器给予敌人打击，每种武器的招式和性能将完全不同，大刀的凶猛凌厉和双剑的华丽连击非常有特色，除此之外玩家还可以发动忍术来对付敌人。



01.29 世界传说 光明神话2

PSP 角色扮演 ■NBGI ■5200日元 ■无对应周边 全年龄玩家对应 推荐度 A



该系列的特色就是聚集了大量"《传说》系列"中的高人气角色，对于系列FANS来说能够在游戏中亲手使用喜欢的角色进行战斗无疑有着致命的吸引力。与系列前作一样，玩家将可以在本作中制作属于自己的个性分身，与历代《传说》中的主人公们一起体验神奇的冒险旅程。游戏中将有多达50名以上的来自"《传说》系列"中的人气角色登场，其中还包括不久前在X360推出的《薄暮传说》。本作在前作基础上追加了"二刀流"等新职业，此外还着重强化了秘奥义再现度以及过场动画等细节。



UCG BLOG 2.0



本期博客 晴天

编辑部落

EDITOR'S BLOG

读编交流 编辑部落

写在前面 FOREWORD

在岁末年初给晴天留下最深刻印象的游戏非《白骑士物语》莫属了，虽然本作一开始在网上因为日本媒体的评分让大家对游戏的素质质疑了很长一段时间，但是真正当自己玩到这款游戏的时候，那种更贴近于网络角色扮演游戏的进行方式的确是有一种让人着魔的力量，总会促使你不断地收集各种各样的事物，发掘游戏中更多的乐趣。当然本次博客的主题也不是为大家来评说游戏本身的好坏（黄金Review的工作还是应该交给九兵卫同学来完成－_－b），而是希望自己借玩本作前后的感受和大家分享一些游戏的习惯，顺便也附上个人的一些无责任爆料。



冬季随笔

晴天发表于 2008.1B2A（总第218～219期）

评分的有效利用率

随着网络资讯的日益增多，相信很多读者都会习惯于在一些游戏还没有发售前就到处搜罗相关的消息，而这其中的“媒体评分”一项往往又会成为大家预见游戏整体素质的一大依据，所以根据人接受事物的一般规律，某些先入为主的概念就会很轻易地降低一款游戏作品在你心目中的地位，如果是一款呼声很高的大作级作品，你或许会出于好奇地去找来游戏研究一下所谓的缺点所在，而如果这款游戏从一开始就不是属于“你的菜”，那么它的优劣也变得不再重要，你大可以用更多的时间去寻找更值得关注的游戏。

其实对于任何追求时效性的游戏媒体而言，如果要及时地发布游戏讯息，就不可能避免地会受到时间的限制，所以能够一次就将一款游戏的优缺点都表达得淋漓尽致自然也是不可能完成的任务。因此“媒体评分”高并不能代表游戏一定不存在一些较大的毛病，最多只能说明游戏上手对于大多数玩家来说会比较容易，而制作小组也能够很好地在初期就将游戏中的各种元素进行有效地关联，让人产生一种希望继续游戏下去的欲望。至于游戏的整体素质，个人认为只有真正玩过这款作品，并且将其通关的玩家才能给出最为准确的答案，所以这也不难解释目前玩家中经常提起的“高分信媒体，低分信自己”的具体含义，而且这个法则更适用于来形容一些需要经过一段适应期才会凸显乐趣的“慢热型”作品。



网络与单机的平衡点

“这其实就是一款网络游戏”是编辑部很多小编看到《白骑士物语》战斗系统后的第一反应，敌人和玩家之间的即时行动、打开菜单时间仍然流逝的设定不但对于大多数习惯了回合制战斗的传统玩家来说都是个不小的考验，而且在与敌人兵戎相见的情况下，玩家也不要妄图和敌人拉开距离就能顺利躲过攻击，因为只要敌人已经将你锁定为了攻击目标，那么就必然会出现一次攻击判定，很容易让人产生战斗中可以随意移动只是一个摆设的想法。或许这种颠覆传统的系统正是造成本作未发售前就获得“媒体低评价”的主要原因，而也因为这种片面的游戏印象让大家对游戏的认识始终只停留在“单机游戏乏味”，“操作不便捷”的程度，忽略了“联机部分”所应该具有的魅力。

从最初的“泡菜网游”到时下流行的“休闲网游”，网络游戏的乐趣很大程度都是建立在人与人之间的交流上，而且自从“反复刷怪”的机械性网游开始没落之后，精明的游戏厂商也很快摸清了传统玩家的游戏心态，将丰富的“支线任务”作为了游戏最大的宣传亮点。虽然游戏的实质内容在某个阶段还是会和某几种怪物纠缠不清，但完成任务后各种各样的奖励也很好地转移了玩家的视线，让人能够将更多地热情投入到反复地完成任务上，尤其是对于一些喜欢独来独往的“个性派玩家”来说，这种“良性循环”的游戏方式即便是单人游戏也能体会到“循序渐进”的乐趣。所以《白骑士物语》的单机部分注重于剧情发展，而联机部分则将多人协作的乐趣进行了拓展，在传统合力对抗强敌的基础上将任务的过程更加戏剧化，例如需要先找到几件特殊的物品，或完成附加的奖励条件来削弱BOSS的能力等等，以使联机任务的过程不会单调而枯燥，而是会根据玩家的行动来产生相应的变化。

自我剖析之无责任版

以上围绕着游戏和大家扯了些有的没的，最后为了发扬“编辑部落”贴近生活的中心思想，晴天也学习一下以往各小编的“爆料精神”来一次答疑解惑，而且以下的“外号来历”也是根据晴天自己的推断而得出，与其他小编的实际想法可能会有所出入，能不能接受就看各位玩家自己的想法啦（笑）。

机器猫 或许是由于上学时养成的习惯使然，晴天通常都会在自己的抽屉里放上一些诸如签字笔、美工刀，便签纸等一些经常会使用到的工具，而也正是由于这个原因，每当某个小编找不到以上物品时，通常都会第一时间想到自己，所以时间一长就直接被纱迦授予了该称号。另外由于自己有一点小馋嘴，偶尔也喜欢买一些零食在编辑部当储备粮，尤其是每到截稿日大家都会留到很晚的时候就会发挥很大的作用，至今都还记得有次自己拿老妈从家乡寄来的“牛肉糖”（其实就是用糖纸包装的牛肉粒）给美编一刀的时候，他的第一个反应就是“你已经结婚了？”，当场就把自己雷了一下……

养生专家 其实在以往的小编寄语中晴天都会偶尔提到自己有散步的习惯，所以很喜欢开玩笑的飞行员同学就总喜欢拿这个词语来形容自己，以突出我已经开始在过“老年人的生活”（笑）。和经常在编辑部和宿舍“两点一线”的其他小编比起来，晴天最喜欢干的事情就是出门找一条路一直走下去，虽然有些时候“方块路”的法则可能也失败导致自己被绕得晕头转向，不过也因为这个有些“异类”的习惯而常常会发现很多编辑部周围非常有趣的地方，久而久之以往众小编们总在寄语里抱怨的“每天为吃饭而发愁”的现象就得到了有效的缓解，平时各种“委员会”组织活动时也有了更多的选择，在难得的假期里让大家得到更好的放松。

最近回复 LATEST COMMENTS

RE：冬季随笔
【2008－1－4 15:12:45 By：纱迦】

《白骑士物语》出人意料地好玩。现在正在挣扎是否要把PS3带回家继续在线奋战。

RE：冬季随笔
【2008－1－4 15:12:45 By：胜负师】

晴天哥的BLOG怎么也学ACE飞行员那样搞跳跃及发散性思维啊？太基情了！

RE：冬季随笔
【2008－1－4 15:12:45 By：ACE飞行员】

等老了就去拜读晴天哥哥之巨作——《怎样活到100岁》！

RE：冬季随笔
【2008－1－4 16:57:36 By：炎骑士】

每次看到晴天和ACE飞行员打嘴仗，我就想笑。拜托你俩以后多多拌嘴，也算调节编辑部的工作气氛吧！

最近发表 LATEST TOPICS

闲聊编辑部
火云发表于2008.12B（总第216期）

烟消云散
纱迦发表于2008.12A（总第215期）

航展行记
炎骑士发表于2008.11B（总第214期）

我最喜欢的10首中国风歌曲
胜负师发表于2008.11A（总第213期）

本期读者语录

Email 那个谁：我昨晚上梦见了我正在和UCG小编晴天的漫画形象打《生化危机5》，不知道晴天你有没有梦到？如果有那算不算在联机啊？（晴天回复：你确认你说的不是火云、ACE飞行员或者谁谁谁吗？如果再解释下去我估计会越描越黑……）